www.agames.com.br

ação games

Edição nº 161
Março de 2001
R$ 4,90

DESTA VEZ VOCÊ NÃO SERÁ O ÚNICO HERÓI!

PHANTASY STAR ONLINE

- A MAIS FAMOSA SÉRIE DE RPG DO MUNDO!
- MODO DE JOGO ONLINE E OFFLINE.
- BATA PAPO, TROQUE ITENS E INFORMAÇÕES!
- GRÁTIS UM DEMO DO SONIC ADVENTURE 2.

3x R$ 33,33

EXCLUSIVO: TAG DO PHANTASY STAR ONLINE!

"Entre no site www.dreamcast.com.br, digite a senha da promoção que está no seu Phantasy Star Online, preencha o formulário e receba em sua casa um exclusivo TAG do Phantasy Star Online. Totalmente NA FAIXA! Somente para os 500 primeiros compradores!

JET GRIND RADIO

3x R$ 33,33

SHENMUE

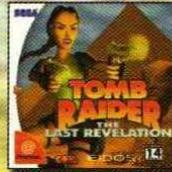
3x R$ 49,99

DEAD OR ALIVE 2

3x R$ 23,33

QUAKE III ARENA

3x R$ 33,33

TOMB RAIDER 4 LAST REVELATION

3x R$ 33,33

THE HOUSE OF THE DEAD 2

3x R$ 26,66

KING OF FIGHTERS 99

3x R$ 26,66

NBA 2K

3x R$ 26,66

CONSOLE DREAMCAST

INCLUI CAMISETA EXCLUSIVA E FRETE GRÁTIS*

- Sonic Adventure
- Disco Demo
- Garantia de 1 ano.
- PAL-M
- Bivolt

3x R$ 233,00

OU EM 10x R$ 81,53

GRÁTIS SONIC ADVENTURE E CAMISETA EXCLUSIVA

CONTROLLER

3x R$ 39,99

VMU

3x R$ 36,66

RACING CONTROLLER

3x R$ 99,99

ARCADE STICK

3x R$ 99,99

SEGA

TEC TOY

DIRECTSHOPPING CINCO ANOS

VIGILANTE 8 2ND OFFENSE

3x R$ 26,66

SEGA RALLY 2

3x R$ 23,33

VIRTUA STRIKER 2

3x R$ 26,66

HYDRO THUNDER

3x R$ 26,66

BLUE STINGER

3x R$ 33,33

RAYMAN 2

3x R$ 33,33

SPEED DEVILS

3x R$ 29,99

Preços válidos até 31/03/2001 ou enquanto durarem os estoques. – Jogos compatíveis com consoles originais fabricados no Brasil ou EUA. - Frete não incluso. – Taxa de juros para pagamentos em 10x: 2,9% ao mês, somente para cartão de crédito.

ACEITAMOS TODOS OS CARTÕES DE CRÉDITO E PAGAMENTOS EM CHEQUE.

www.dshop.com/dreamcast (11) 4166-7777

DIRECTSHOPPING

CÓDIGO TA13A

Indice

DICAS

DESTAQUES

Ilustração de capa: Alexandre Jubran

TCI Notícias

TCInet > TCI Games

TCI Download

TCI Hard & Soft

Configure seu PC

Fundador
VICTOR CIVITA
(1907 - 1990)

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
VICE-PRESIDENTE E DIRETOR EDITORIAL: Thomaz Souto Corrêa
VICE-PRESIDENTE EXECUTIVO: Luiz Gabriel Rico
VICE-PRESIDENTE DE OPERAÇÕES E CONTROLE: Gilberto Fischel

DIRETOR DE OPERAÇÕES: Antonio Godoy da Silva
SECRETÁRIO EDITORIAL: Eugênio Bucci
DIRETOR DE SERVIÇOS EDITORIAIS: Henri Kobata
DIRETOR DE RECURSOS HUMANOS: Marcel Caig
PLANEJAMENTO E CONTROLE DE GESTÃO: Maurício Dabul
DIRETOR DE PUBLICIDADE: Paulo Cesar Araújo

DIRETOR SUPERINTENDENTE: Andrés Bruzzone
REDATOR-CHEFE: Edson Rossi
DIRETORA DE ARTE: Maria do Carmo Tyla
EDITOR: Darius Roos
EDITOR DE ARTE: João Ailton O. de Andrade
DIAGRAMADOR: Fábio Munhoz Figueiredo
ANALISTA DE JOGOS: Humberto Martinez
COORDENADORA DE PRODUÇÃO: Érica Luísa Assan Câmara
COLABORARAM NESTA EDIÇÃO: Felipe Azevedo, Ronaldo Testa, (jogo); Priscila Pastre e Shinichiro Nakaba (texto), Rogério Motoda e Silvia Gomez (edição), Renato Costa (diagramação); Luciana Gomes (texto); Daniela Bessa Puccini (revisão); Carol do Valle e Eduardo Svezia (foto) e Alexandre Jubran (capa)

APOIO EDITORIAL
DEPTO. DE DOCUMENTAÇÃO: Suzana Camargo; ABRIL PRESS: José Carlos Augusto; NOVA YORK: Grace de Souza; PARIS: Pedro de Souza; RIO DE JANEIRO: Débora Chaves

COMERCIAL
GERENTE DE PRODUTO: Elaine Komatsu
GERENTE DE PRODUÇÃO E PREPRESS: Marcos C. Agueda
ASSISTENTE DE PRODUTO: Ricardo Alves
ASSISTENTE DE PRODUÇÃO: Roberto Faccio Filho

GERENTE DE FINANÇAS E ASSINATURAS: Eliseu Urban

DIRETOR DE PUBLICIDADE: Wagner Constantino Martins
GERENTE DE MARKETING PUBLICITÁRIO: Fabiani Garbatti Ratto
GERENTE DE PUBLICIDADE: Sandra Mara Moskovich,
EXECUTIVOS DE CONTAS: Claudia Gussoni, Jorge Elias
COORDENADORA: Juliana de Moura

ASSINATURAS
DIRETORA DE OPERAÇÕES DE ATENDIMENTO AO CONSUMIDOR: Ariane Medina
DIRETOR DE VENDAS: William Pereira

GERENTE ESCRITÓRIO BRASÍLIA: Angela Rehem de Azevedo
DIRETOR DE PUBLICIDADE REGIONAL: Jacques Ricardo
REPRESENTANTE RIO DE JANEIRO: Rogério Ponce de Leon

PRESIDENTE E EDITOR: Roberto Civita
GABINETE DA PRESIDÊNCIA: José Augusto Pinto Moreira, Ophir Toledo, Thomaz Souto Corrêa
PRESIDENTE EXECUTIVO: Ophir Toledo
VICE-PRESIDENTES: Cesar Monterosso, Geraldo Nogueira de Aguiar, Giancarlo Civita, José Wilson Armani Paschoal, Luiz Gabriel Rico, Peter Rosenwald
www.abril.com.br

Fale Conosco

Seus comentários, críticas e sugestões são importantes para aprimorarmos cada vez mais a sua *Ação Games*.
Cartas: Av. Nações Unidas, 7221, 8º andar, CEP 05425-902, São Paulo, SP.
E-mail: agames.abril@atleitor.com.br.
Site: www.agames.com.br.
Telefone: (0xx11) 3037-4673.
De 2ª a 6ª, das 11h às 12h e das 15h às 17h.

Atendimento ao Leitor

As principais dúvidas dos leitores são selecionadas e respondidas na própria revista, na seção Dúvidas. A revista não fornece informações sobre futuros lançamentos, dicas, golpes ou estratégias completas. Coloque sempre nas mensagens o seu nome completo, data de nascimento, endereço com CEP e telefone. Mande também um pseudônimo, se não quiser que seu nome saia na revista.

Assinaturas

Telefones
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h.
E-mail: abril.assinaturas@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: wwww.assineabril.com.br.

Atendimento ao Assinante

Para renovar sua assinatura, comunicar mudança de endereço ou tirar dúvidas sobre pagamentos e entrega da revista.
Telefones:
Grande São Paulo:(0xx11) 3990-2112
Outras localidades (ligação grátis): 0800-701-2828
De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
E-mail: abrilsac@abril.com.br.
Fax: (0xx11) 3990-2100.
Site: www.abrilsac.com.br.

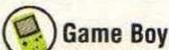
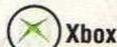
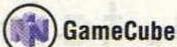
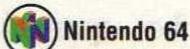
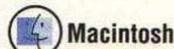
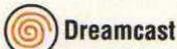
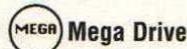
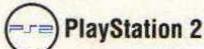
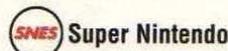
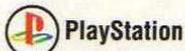
Edições Anteriores

Solicite ao seu jornaleiro ou pelo e-mail (abril.ea@abril.com.br.)
O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando o envio for feito pelo correio. (Atendimento sujeito à disponibilidade no estoque).

Para Anunciar

De 2ª a 6ª, das 8h às 22h
Telefones
São Paulo: (0xx11) 3037-2720
Outras localidades (ligação grátis): 0800-132066

Videogames

PlayStation — Super Nintendo
PlayStation 2 — Mega Drive
Dreamcast — Macintosh
Nintendo 64 — PC
GameCube — Xbox
Game Boy

Em São Paulo:
Redação e Correspondência: av. Nações Unidas, 7.221, 8º andar, Pinheiros, CEP 05425-902, tel. (0xx11) 3037-2000, fax: (0xx11) 3037-4961
Publicidade: tel. (0xx11) 3037-4074, fax: (0xx11) 3037-4427, site: www.publiabril.com.br
Classificados: Francisco Raymundo Neto, tel.: 0800-132066, Grande São Paulo: (0xx11) 3037-2700

Escritórios e Representantes de Publicidade no Brasil
Belo Horizonte: av. do Contorno, 5.919 - 9º and., Bairro do Carmo, CEP 30110-100, Vânia R. Passolongo, tel.: (031) 282-0630, fax: (031) 282-8003
Blumenau: r. Florianópolis, 279, Bairro da Velha, CEP 89036-150, Mauro Marchi, tel.: (047) 329-3820, fax: (047) 329-6191
Brasília: SCN - Q.1 Bl. Ed. Brasília Trade Center, 14º and, sl 1408, CEP 70710-902, Solange Tavares, tel.: (061) 315-7575, fax: (061) 315-7558
Campinas: r. Conceição, 233, 26º andar, conjs. 2613/2614, CEP 13100-050, Angelo Costi, tel.: (019) 233-7175, fax: (019) 232-7975
Curitiba: av. Cândido de Abreu, 651, 12º andar, Centro Cívico, CEP 80530-000, Marlene Hadid, tel.: (041) 352-2426, fax: (041) 252-7110
Florianópolis: av. Osmar Cunha, 251, 5º andar, sl. 503, CEP 88015-100, Francisco Gorgônio, tel.: (048) 222-4709, fax: (048) 224-6228
Fortaleza: av. Desembargador Moreira, 2020, sls 604/605 - Aldeota, CEP 60170-002, Simone Ribeiro Couto, fax: (085) 264-3939
Goiânia: r. 1127, 220, Setor Marista, CEP 74175-060, Rodrigo Rodrigues, tel.: (062) 241-3756, fax: (062) 281-6148
Londrina: r. Manoel Barbosa da Fonseca Fº, 500 - Jd. San Fernando, CEP 86040-550, Luiz A. Nazareth, fax: (043) 321-4885/325-9649
Porto Alegre: r. Antenor Lemos, 57, 8º andar, sl. 802, Menino Deus, CEP CEP 90850-100, Ana Lúcia R. Figueira, tel.: (051) 231-5899, fax: (051) 231-4857
Recife: av. Dantas Barreto, 1186, 15º andar, sl. 1501, São José, CEP 50020-000, Marcos T. Perucci, tel: (081) 424-3333, fax: 424-3210
Ribeirão Preto: r. João Penteado, 190, CEP 14025-010, Antonio F. Chammas, tel.: (016) 635-9630, fax: (016) 635-9233
Rio de Janeiro: r. Prof. Gastão Bahiana, 615/1401, Lagoa, CEP 22071-030, fax: (021) 513-2348
Salvador: av. Tancredo Neves, 805, sl. 401, Edif. Espaço Empresarial, Pituba, CEP 41820-021, Alfredo G. Mota Neto, tel.: (071) 341-4992, fax: (071) 341-1765
Vitória: av. Mal. Mascarenhas de Moraes, 2562, 4º andar, sl. 401 Ed. Espaço Um, Bento Ferreira, CEP 29052-120, Susana Duarte, tel.: (027) 325-3329, fax: (027) 325-9487
Escritórios no Exterior
Nova York: Lincoln Building, 60 East 42nd street, suite 3403, New York, N.Y. 10165/3403, tels.: (001212) 557-5990/5993, fax: (001212) 983-0972, e-mail: abril@walrus.com
Paris: 33, rue de Miromesnil, 75008 Paris, tel.: (00331) 42.66.31.18, fax: (00331) 42.66.13.99, e-mail: abrilparis@wanadoo.fr
Portugal - Importação Exclusiva e Comercialização: Abril-Controljornal-Editora, Lda., Largo da Lagoa, 15C, 2795 Linda-a-Velha, tel.: (003511) 416-8700, fax: (003511) 416-8701. Distribuição: Deltapress-Sociedade Distribuidora de Publicações, Lda., Capa Rota, Tapada Nova, Linhó, 2710 Sintra, tel.: (003511) 924-9940, fax: (003511) 924-0429

PUBLICAÇÕES DA EDITORA ABRIL
Interesse Geral
VEJA • ALMANAQUE ABRIL
SUPERINTERESSANTE • INFO EXAME
GUIA ABRIL DO ESTUDANTE • SAÚDE!
Economia e Negócios
EXAME • VOCÊ S.A.
Automobilismo e Turismo
QUATRO RODAS • GUIA QUATRO RODAS
VIAGEM E TURISMO • TERRA
Esportes
PLACAR
Masculinas
PLAYBOY • VIP EXAME
Femininas
CLAUDIA • ELLE • NOVA • NOVA BELEZA • MANEQUIM
PONTO CRUZ • FAÇA E VENDA • CAPRICHO • BOA FORMA
ANAMARIA • HORÓSCOPO • VIVA! MAIS
Decoração e Arquitetura
CASA CLAUDIA • ARQUITETURA & CONSTRUÇÃO • BONS FLUIDOS
Entretenimento
CONTIGO • REVISTA DA WEB! • MINHA NOVELA

Ação Games é uma publicação da Abril S.A. – Divisão Jovem, ISSN 0104-1630, edição nº 160. Atendimento ao assinante: Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, 4º andar – Freguesia do Ó – CEP 02909-900 – São Paulo – SP. tel.: (0xx11) 3990- 2112; demais localidades: tel.: 0800-704-2112. Ao fazer sua assinatura, exija a credencial do vendedor e pague somente com cheque nominal à Editora Abril S.A. A Editora Abril S.A. garante aos assinantes desta publicação que a interrupção na entrega dos exemplares contratados, sem que para isso tenha dado motivo o próprio assinante, implicará restituição, em moeda corrente nacional, correspondente aos exemplares que não forem entregues, devidamente corrigida de acordo com o índice oficial legalmente aplicável. Com sua assinatura, seu nome é automaticamente incluído no cadastro da Editora Abril S.A., o qual poderá ser cedido a empresas idôneas, para fins unicamente de divulgação e promoção de seus produtos, que julgamos ser do seu interesse. Caso não queira fazer parte desse cadastro, entre em contato com a Central de Atendimento ao Assinante. Edições anteriores: (mediante disponibilidade de estoque): solicite através de seu jornaleiro ao preço da última edição em banca ou pelo e-mail: abril.ea@abril.com.br.

IMPRESSA NA DIVISÃO
GRÁFICA DA EDITORA ABRIL S.A.

SERVIÇO AO ASSINANTE:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2112
Demais localidades: 0800-704-2112

PARA ASSINAR:
Grande São Paulo: (0xx11) 3990-2121
Demais localidades: 0800-701-2828

ANER

Edson
No site (www.agames.com.br), anunciamos antes de todo mundo o fim do Dreamcast — graças ao trabalho incessante de nosso ninja Shinichiro Nakaba, que passa os dias em Tóquio de olho no que rola no mundo dos games. Os detalhes da decisão da Sega estão na seção Conexão Japão. Esta edição traz ainda 138 jogos e mais de 1,3 mil dicas (se você usar 40 delas por dia acaba o mês e não acabam as dicas). No Game da Gata, arrebentamos com uma anjinha pra lá de sapeca, mas você vai babar mesmo é com a reportagem sobre o Xbox feita pelos nossos parceiros gringos da EGM e complementada pelo editor Darius Roos. Agora vou pra 66, curtir um pouco de AC/DC no site descolado pelos meus amigos Os Impossíveis, nossos convidados da seção Mr. Web.

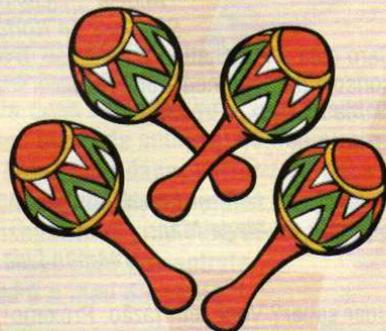
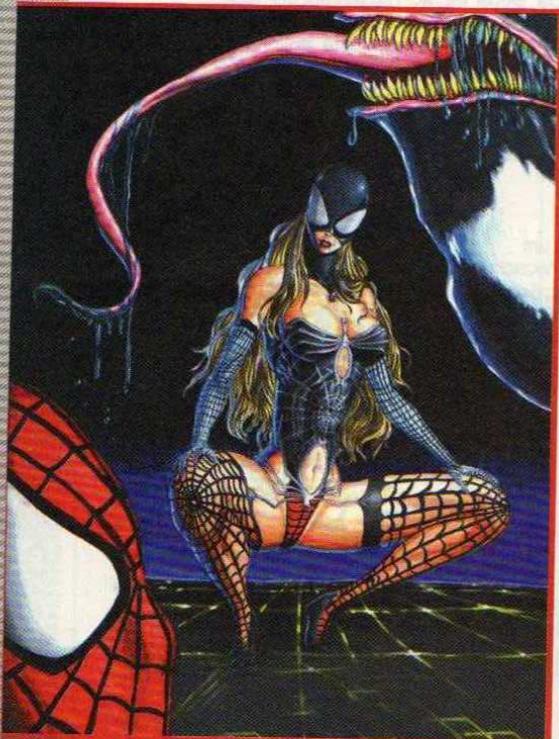
Darius
Carnaval e férias? Nem vi passarem, pois ninguém sossegou até me descolar um novo recorde na seção de dicas: 1.347 mutretas. Também detonamos o engraçado *Incredible Crisis* (PSX) e o belo *Shenmue* (DC) com mapas. Claro, tem as seções Lançamentos, Pré-lançamentos, Test Drive e até um Prela Especial com *Sonic Adventure 2* (DC). Ah! Mas enquanto uns cambaleiam (coitado do DC), outros videogames se fortalecem... nós contamos tudo sobre o Xbox, numa reportagem especial junto da parceira gringa EGM — não tem para ninguém, revista de verdade é esta aqui!

Érica
Queridos leitores, agora 2001 começou para valer. Nada de desculpas para corpo mole e preguiça (mas é verdade que já estou olhando as férias de julho). Para vocês verem como todos aqui da Redação estamos a todo vapor, fizemos uma edição supermaneira para vocês. Podem acreditar... aqui também tem anjo (quer dizer, anjinha) que cai do céu. Beijinhos!

Humberto
Detonamos com qualidade o épico *Shenmue* (DC) e ainda demos um roteiro do hilário *Incredible Crisis* (PSX). Deixando a concorrência vermelha de inveja, conseguimos informações oficiais (nada de boatos) sobre o poderoso Xbox. Agora, se tudo ainda não convencê-lo de que somos os melhores, então confira 33 pré-lançamentos em chamas e o absurdo de 1.347 dicas infalíveis (sim, porque aqui nós testamos todas... de verdade). Tudo isso sem mencionar a qualidade visual que nossas matérias oferecem. É show!

Ailton
Galerinha do mal... como pagodeiro que sou, gostei dessa edição... Sabe por quê? Se não sabe, confira o Test Drive deste mês com o Katinguelê. Temos muitos jogos, novidades, pré-lançamentos e muitas dicas. E pra completar, desvendamos todos os segredos do novo videogame que está pintando no pedaço, o Xbox. Agora, por mim, teria chamado a galera toda da malandragem pra fazer o Test Drive: Zéca Pagodinho, Leci Brandão, Bezerra da Silva e muito mais.
Fui!

Fábio
Bom, é o seguinte... Americano não entende nada de pagode! Confira no jogo *Samba de Amigo*. Mas o jogo é legal — chamamos até o caras do Katinguelê para darem sua opinião no Test Drive. Tem também *Shenmue*, muita música no Mr. Web e uma matéria mastodonte sobre o Xbox, o novo console da Microsoft — essa é pra X-Men nenhum botar defeito.
Falei demais... fui!

Colaboradores
"Ai, caramba..."

Frango

Não vou mentir: o Edson F. de Macena, de Serra da Raiz (PB), é campeão no traço.

Cara metido

Tenho PSX, PS2, DC, N64, SNES, MD, SAT e GBC, além de 3.110 jogos. O que faço com isso? Mandei este e-mail de meu celular...

Leandro, Guaxupé, via e-mail

Em poucos minutos, obtivemos 78 respostas para seu dilema. Todos mandavam guardar tudo isso num lugar só, bem perto de você, mas não vai dar para dizer onde. Próximo!

Preço

Eu acabei *Dino Crisis 2* (PSX) antes de todo mundo. Ah, e a revista está muito cara. Ou você coloca mulheres nuas ou abaixa o preço.

Angelo Chaces Carlos, São José do Norte (RS)

Caro está o PlayStation 2 no Brasil. E o console da Sony nem vem com o *Game da Gata*... Próximo!

Mega Man

A edição de fevereiro está muito boa, mas o pôster do *Mega Man*...

Emerson Luiz Teles, via e-mail

Quer saber? Você tem razão. Próximo!

Nuggets

Valeu, Frango! Você é o melhor frango que conheci (o único, mas o melhor...). Continue xingando todo mundo, assim você tem cada vez mais fãs – e gente que cria sites como www.euodeioofrangodaag.cbj.net. E eu odeio aquelas revistas idiotas com aqueles carinhas chatos respondendo as cartas com o maior carinho.

Thiago Buzzi, via e-mail

Falar o quê? É isso aí, Thiago.

A revista está ótima, as capas, de arrasar, todos os códigos funcionam, o respeito com os leitores cresce a cada dia, as reportagens estão superinteressantes, o preço está baixo. Agradeço por vocês publicarem a melhor revista do Brasil e do mundo, talvez do universo, mas nunca publicaram um e-mail meu. Um abraço a todos.

Pedro Lopes, via e-mail.

É que a gente não entendia a letra de seu e-mail... Mas depois dessa puxada de saco, resolvi dar uma força. Próximo!

Provocação

Oi... nhenhenhém (sacaneie com esta carta agora, Franguinho).

Joel Gonçalves Lopes, São João da Baliza (RR)

Não vou sacanear a carta, vou sacanear você, seu abarracado, abioto, abodegado, abombado, aduloso, agre, albardeiro, anabrótico, anódino e apantufado. E se voltar a me provocar, vou partir para a letra "b". Próximo!

Frango Caipira

Frannnnnnngo! Pela primera veis eu cunsegui mandar um imeio proceis. Só estou falando assim para combinar com você, seu Frango Caipira! Você devia estar na roça, e não estragando uma revista tão boa quanto a *Ação Games*.

Túlio Belo e Marden, Araxá, via e-mail

Não sei, não, mas vocês disfarçaram bastante bem nesse sotaque. Só me respondam uma coisa: vocês jogam videogame antes ou depois de ordenhar a Mimosa? Próximo!

Pedido

Coloquem mais dicas de jogos de esporte, principalmente futebol. Desculpe-me pela letra, é a única que tenho.

Paulo Henrique Oliveira Reis, Guaratinguetá (SP)

Na boa, acho que deu para entender sua letra, tanto que vamos dar mais dicas de jogos de estratégia. Era isso? Próximo!

Toque

Frango, não apareça mais com aquela capa ridícula e aquele joystick debaixo da asa.

Leandro Bruno Gomes Silva, Goiânia (GO)

Ok, mas você vai ter de prometer não usar mais aquele sapatinho... Próximo!

Bate-papo

O bate-papo com a galera da revista, às 18h de sexta-feira, está bem legal. Eu sou o Supercombo.

Jonathan de Doná Davod, via e-mail

Bom saber. Não vamos mais liberar sua entrada nas salas de bate-papo (hehehe). Próximo!

Anderson O. Quespaner, de Itaboraí (RS), fez Disney morrer (ops!) de inveja.

Pata de peito sarado

Pauladas

A revista ficou muito boa, especialmente depois da entrada do Frango. A seção de *Cartas* está animal! Cadê os pôsteres de Dreamcast? Onde já se viu detonar *FF9* em seis páginas? A seção *Test Drive* é uma porcaria. Sei que minha carta está ruim, mas vi piores e maiores na última edição da revista...

Rafael Dornaus, via e-mail

1) A revista ficou melhor após a chegada do Frango... É claro. 2) A seção de *Cartas* está animal coisa nenhuma: eu sou ave! 3) Pôsteres de Dreamcast... vá reclamar com a Sega. 4) Tivemos de derrubar páginas do detonado para incluir anúncios (hehehe). 5) Imagine então se convidássemos leitores como você para os testes. 6) Seu e-mail realmente estava ruim, mas a gente deu um jeito e conseguiu publicá-lo. Próximas!

Gatinhas

Me chamo Fernanda e odeio videogames. Só leio a seção de *Cartas*, respondida por você. Bicho, você é muito louco! Minha amiga, que está ao meu lado, disse que quer casar com você... Pô, sacanagem, vou ter concorrente. Uma coisa: tá muito ridículo esse negócio de *Game da Gata*. Com essas mulheres seminuas, vocês estão aumentando a bundalização. Não tem nada a ver com games. Outra coisa: Red Hot Chili Peppers na veia!

Fernanda Alves e minha amiga, que não quer que eu fale o nome dela, via e-mail

Fernandinha, gracinha querida. A gente não coloca mulher seminua porque isso teria a ver com games, mas apenas porque a gente gosta. Se isso fosse uma revista de criadores de abelha a gente também ia colocar mulher. Próximo!

Melhores do Ano

A revista melhorou um bocado, mas fiquei indignado com os *Melhores do Ano*, está tudo errado. Vou processar esse Frango por danos morais.

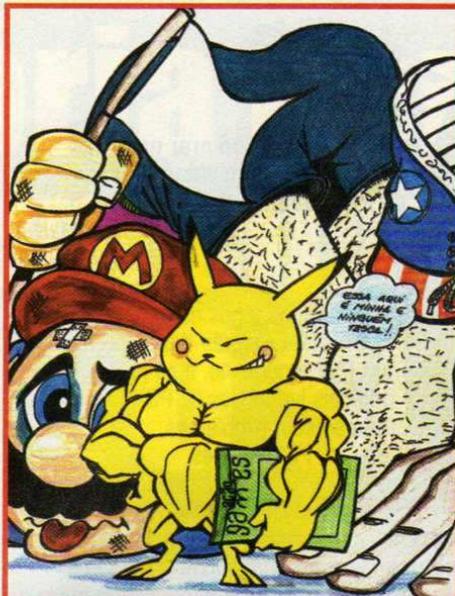
Henrique Campos Monnerat, via e-mail

Quanto aos jogos citados nos *Melhores do Ano 2000*, você pode até estar certo. Quanto aos *Piores E-Mails de 2001*, tenha certeza: sua mensagem estará lá. Próximo!

PS3

Se for verdade que o PlayStation 3 vai ser lançado em 2005, eu vou construir uma máquina do tempo e ir até lá comprar.

Eduardo Tanisho, via e-mail

Aproveita a viagem e faça um detonado de *Tomb Raider 19* para a gente, tá? Próximo!

Ô Pikachu sarado, meu! Carlos A. A. Nascimento, Seu desenho é duca

Notas

Estou inconformado com as notas de vocês: 8 para *South Park!* Sou fã da série, mas o jogo é uma droga – e levou a mesma nota que *THPS* para Dreamcast! Notas 6 para *Fifa 2001* e 4 para *Winning Eleven 2000*, o melhor jogo de futebol para PlayStation, é de arrasar! E até engulo que *UFC* não é tão bom, mas nota 3 foi demais.

Ricardo, via e-mail

Sabe o que é, a galera aqui não sabe jogar futebol e fica dando essas notas para descontar... Vou pedir para eles abaixarem ainda mais as avaliações, ok? Próximo!

Caroços

Frango, você é muito chato. Volte para o galinheiro de onde saiu.

Reve, via e-mail

Não volto. Próximo!

Fala, Frangote. A revista está 10, mas você, 0. Essa droga de Frango encheu o saco.

Carlos Thiago, via e-mail.

Você não gosta de mim, mas sua família gosta. Pode perguntar para mami. Próximo!

Aí, galera leitora da *Ação Games*. Estou fazendo um abaixo-assinado para tirarmos esse Frangote da nossa revista, pois não agüento mais ver tantas pessoas sendo humilhadas por esse idiota!

Ulisses Oliveira, via e-mail

Não leve a mal a pergunta, mas cadê o restante do abaixo-assinado? Próximo!

Falta humor

E aí, caras. Tudo bom? Acho que não. Quando assinei a revista, na edição 151, assinei mais pelo humor. Levava para a escola, colocava no meio do livro e ficava dando gargalhadas sozinho... Reportagens como a de *Worms*, em que vocês diziam "pegue sua minhoca – epa!", eram superdivertidas. Desde a edição 158, o humor desapareceu.

Bruno Coghi, via e-mail

Se seu problema é ler "pegue na minhoca", acabamos de resolvê-lo, Bruno. Próximo!

Manés do Ano

Já que você aceitou publicar nosso recorde, mandamos a fita.

Marcio Fernando de Lima e Deyvis Souza Barros, São Paulo (SP)

Vamos publicar o recorde do leitor... uma vez por ano. Portanto, mandem seus recordes para que possamos divulgá-lo em alguma edição de... 2002. Próximo!

Esses tais Marcio e Deyvis detonaram no *Crash* (sei lá que versão), mas eu sei que eles são supertrolhas

No Bico do Frango

Decidimos publicar o e-mail do Daniel Pacca no democrático espaço *No Bico do Frango*. "Escrevo para reclamar do modo que são vendidos os videogames e seus derivados no Brasil. A diferença de preços entre um produto aqui e fora é absurda. Fico indignado de ver americanos comprando dois jogos originais a cada duas semanas com suas mesadas e nós tendo de comprar games piratas, de baixa qualidade, correndo o risco de danificar nossos aparelhos, só para conseguirmos uma variedade razoável de jogos para nos entreter. Esse é o meu desabafo."

Luciana Gomes

The Legend of Zelda: Majora's Mask

Gente, tenho uma dúvida no jogo *The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)*. O que devo fazer com a Don Gero's Mask?
Felipe Fernandes de Albuquerque, via e-mail

Felipe, use a Don Gero's Mask para conversar com os sapos.

Emuladores

Turma, comecei agora na onda dos emuladores e tenho a seguinte dúvida: as dicas que vocês publicam servem para esses jogos ?
Leonardo Luis Nogueira, São Paulo (SP)

Leonardo, as dicas são testadas em jogos originais e as roms, na sua maioria, vêm de jogos originais. Então não se preocupe, as dicas funcionaram normalmente.

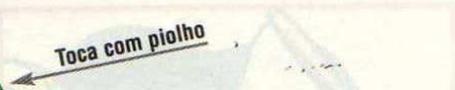
Pirataria X Qualidade

Tenho uma dúvida simples: jogos piratas no modo on-line com o Dreamcast perdem qualidade?
Maurício Bicudo, São José dos Campos (SP)

Perdem sim, Maurício, como som e cores. Alguns jogos podem perder um pouco de definição e apresentar chiados no som.

Evil Dead: Hail to the King

Eu queria saber onde está o rifle em *Evil Dead: Hail to the King* (DC, PSX)?
Flávio Silva Gomes, via e-mail.

Flávio, depois de pegar a última Necronomicon page e livrar-se dos escoteiros, examine o armário ao lado do portão. O rifle está nesse armário.

PS2

Pessoal, quero comprar um PS2, mas tenho uma dúvida: os jogos de PSX rodarão no PS2?
Fernando Stasi Martini, via e-mail

Fernando, os jogos de PSX originais americanos rodarão normalmente em um PS2 americano, e os jogos originais japoneses de PSX rodarão sem problemas no PS2 japonês.

Soul Reaver

Pessoal, em *Legacy of Kain: Soul Reaver*, vi uma cena em que Raziel crava sua espada em Ariel, logo depois de ganhar a espada Soul Reaver. Como faço para consegui-la?
Rodrigo Novais Oliveira, Abaíra (BA)

Rodrigo, você ainda não poderá pegar aquela espada, isso porque as cenas que você viu são da próxima versão que será lançada, *Legacy of Kain: Soul Reaver (PSX2)*.

Resident Evil Zero

Galera, li que há um jogo que explica o que aconteceu na mansão antes da Jill e sua equipe chegarem. Seria um *Resident Evil Zero*?
Antonio Pereira Lima, Cuiabá (MT)

Antônio, realmente existe um *Resident Evil Zero*, que contaria o que aconteceu com a equipe Bravo. Este jogo seria com a Rebeca Chambers – ela aparece no *Resident Evil* e *RE: Director's Cut* (PSX), quando você joga com o Chris. Essa versão está prevista para o videogame Nintendo GameCube.

GameShark

Não entendi. Na edição 160, vocês falaram que alguns códigos de *GameShark* necessitam do código mestre. Por que então vocês não os colocam na revista?
Caio Sobrinho, São Paulo (SP)

Caio, nem todos os jogos têm o código mestre. Quando publicamos alguma senha que precise dele, colocamos também o código mestre. Não precisa ficar preocupado.

"Socorro! Por que fui plantar um dedo no quintal?"

Suvaco

Chrono Cross

Olá, galera da *Ação Games*. Depois de capturar os três komodos, tenho de entregar os itens dragon scale para Luna na dimensão B. Como eu faço?
Diego Paes Pires, São Paulo (SP)

Diego, não é hora de ir para a dimensão B, Luna está em Opassa Beach, que fica na dimensão A.

Promoção

Pessoal, eu não tenho RG, posso participar das promoções normalmente?

Não se preocupe se você não tem RG (carteira de identidade); coloque o número do RG e o nome completo do seu responsável, mas não se esqueça de indicar o nome do responsável no cupom, ok?

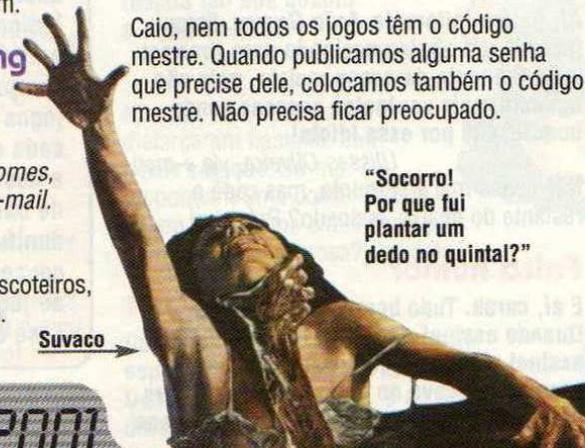
Deu bobeira

Na edição 158, publicamos a dica do jogo *The Adventures os Batman & Robin (SNES)* com os símbolos errados. Troque as letras pelos símbolos, ok?

S – triângulo
N – quadrado
L – círculo

E na edição 157, na dica do jogo *Resident Evil Code: Veronica (DC)*, a arma linear Laucher só aparecerá no modo battle, e não no modo new game.

Recado

O telefone do provedor IG (Internet Gratuita) em São Paulo mudou. Para acessar a internet com o DC ligue para (0xx11) 3018-2000.

Os jogos mais alugados em novembro

DREAMCAST (DC)	NINTENDO 64 (N64)	PLAYSTATION (PSX)
1) Shenmue	1) Zelda: Majora's Mask	1) Tony Hawk's Pro Skater 2
2) Capcom vs SNK	2) Spide-Man	2) Final Fantasy 9
3) Virtua Striker 2	3) The World Is Not Enough 007	3) Spider-Man
4) Virtua Tennis	4) Mario Tennis	4) Fifa 2001
5) Resident Evil Code: Veronica	5) International S. Soccer 2000	5) Medal of Honor Underground
6) Skies of Arcadia	6) Banjo-Tooie	6) Dino Crisis 2
7) GT Grand Prix	7) Perfect Dark	7) 007 Racing
8) Sega GT	8) Donald Duck Goin' Quackers	8) Driver 2
9) Crazy Taxi	9) Scooby-Doo	9) Gran Turismo 2
10) Tony Hawk's Pro Skater 2	10) Pokémon Stadium 2	10) Mega Man X5

LOCADORAS CONSULTADAS
Belo Horizonte (MG) Mega Game, Tel.: (0xx31) 3296-7184; Curitiba (PR) Videoteka, Tel.: (0xx41) 262-7581; Porto Alegre (RS) Espaço Vídeo, Tel.: (0xx51) 311-7999 (Obs.:não alugam 32 Bits); Rio de Janeiro (RJ) Game Palace, Tel.: (0xx21) 430-7146; Salvador (BA) Street Games, Tel.: (0xx71) 314-2535; São José dos Campos (SP) ProGames, Tel.: (0xx12) 341-7250; São Paulo (SP) Maxxi Revistaria e Locadora, Tel.: (0xx11) 591-0039; São Paulo (SP) Only Games, Tel.: (0xx11) 3862-1125

Ranking gringo

1) Pokémon Silver (GB)
2) Pokémon Gold (GB)
3) Tony Hawk's Pro Skater 2 (PSX)
4) The Legend of Zelda: Majora's Mask (N64)
5) Tony Hawk's Pro Skater (PSX)

Ranking japa

1) Megami Tensei Devil Children (GB)
2) Custom Robo V2 (N64)
3) Mario Tennis GB (GB)
4) Tales of Fantasia Narikiri Dungeon (PSX)
5) Hokuto no Ken (PSX)

Fonte: revista *Electronic Gaming Monthly* (fevereiro/2000)

Ranking Ação Games

Jogo / Crítico	Darius Roos	Felipe Azevedo	Humberto Martinez	Ronaldo Testa	Média
Incredible Crisis (PSX)	"Ahhhhh!" ★★★★☆	"Diversão viciante!" ★★★★★	"Nada é mais hilário que IC" ★★★★★	"Muito, muito louco" ★★★★★	★★★½☆
NBA 2K1 (DC)	"Yo, man" ★★★★☆	"Enterradas e assistências de primeiro mundo" ★★★★☆	"Parece uma partida real" ★★★★☆	"O melhor" ★★★★★	★★★★☆
Phantasy Star On-line (DC)	"Perdeu o charme" ★★★☆☆	"O visual impressiona, mas cadê o RPG" ★★★★☆	"Totalmente decepcionante" ★☆☆☆☆	"Bem legal" ★★★★★	★★★☆☆
Samba de Amigo Version 2000 (DC)	"Cadê o samba?" ★★★☆☆	"O game é tosco, porém interessante" ★★★☆☆	"Diverte e vicia extremamente" ★★★★★	"Os ritmos não agradam" ★★★☆☆	★★★½☆
Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo (N64)	"Não tem a força" ★★☆☆☆	"Prefiro olhar para as estrelas" ★★☆☆☆	"Sem emoção e desafio" ★★☆☆☆	"Sem chance" ★★★★☆	★★½☆☆

DESAFIO
Edição 161
Em que dia, mês e ano foi lançado o Dreamcast (Japão)?

Edição 159 (vencedores)
Pergunta: Em que edição apareceu o pentelho do frango?

Resposta: Na edição 153, de junho de 2000. Ele foi massacrado na seção Bate (papo, mas, como guerreiro que é, deu a volta por cima e passou a mandar na Redação, sendo apresentado na seção de Cartas da edição seguinte.

Vencedores
Kleidson Lima da Silva, Crato (CE)
Luciano Francisco Saraiva, Diadema (SP)
Marcio Massashi Toku, São Paulo (SP)
Pablo Pereira Cabicieri, Rio de Janeiro (RJ)
Rodrigo Nunes Cilela, Divinópolis (MG)

PERGUNTA DO MÊS
Edição 161
Que frase você colocaria no túmulo do Dreamcast?

Edição 159
Você acredita que o PS2 será lançado oficialmente no Brasil este ano?

"Sim. E seria muito bom porque ele cairia de preço." Vinicius Camargo, Fazenda Rio Grande (PR)

"Infelizmente, enquanto a pirataria dominar nosso país, não dá para sonhar com o PS2 lançado oficialmente aqui." William Bispo da Cruz, São Paulo (SP)

"Sim, porque se isso não acontecer, vou caçar um por um os chefões da Sony e..." João Gilberto B. Barbosa, Franco da Rocha (SP)

"Sim. Com a inclusão do chip SCPH 1800 (para evitar a pirataria) e espero que cheguem os jogos em português." Rafael Santos Duarte, Brasília (DF)

"Sim, porque o Papai Noel me prometeu um, fabricado em Manaus, para o Natal de 2001." Marcelo Prudente Silva, Nossa Senhora do Socorro (SE)

Beijos mil!!!
Ellen Rocche

Foto: Carol Do Valle; Produção de moda: Daniele ferraz; Cabelo e maquiagem; Ney Garcia/CKamura; Fantasia: Festas e Fantasias; Biquíni: Fazendo Onda; Sandálias: Franziska Hübener

Nosso anjo da guarda

Ellen Rocche, 21 anos

Dizem que os anjos não têm sexo, mas eu duvido! Levando você às nuvens, a senhorita Rocche é quem faz as honras. Capa das maiores revistas do Brasil, participou de várias produções de TV e até foi estrela durante um mês do site www.camerasurf.com.br/venice/dreamcam – os internautas podiam conferi-la inclusive no banho. Ellen também sustenta a posição de única Lara Croft oficial do hemisfério sul do planeta. Suas fotos e medidas foram enviadas aos criadores de Tomb Raider (jogo preferido da beldade) e, curva por curva, foram aprovadas – sem dúvida. Sendo a boa (muito boa) menina que é, Rocche é vidrada em leitura e pretende lançar um livro de poesias. Hummm! E ela cheira como um anjo, acredite.

Game Boy Fashion

A estilista inglesa Helen Richards sempre foi reconhecida por sua "originalidade" na criação de extravagantes estilos de calçados, mas dessa vez a mulher conseguiu chamar a atenção. A nova coleção lançada pela inglesa não destacou-se apenas por seus saltos de 15cm, mas por trazer embutidos nos calçados os portáteis Game Boy Color. Agora, as garotas poderão, mesmo vestidas com saias e decotes, divertir-se a qualquer hora. Resta saber se existirá alguém com "bom gosto" suficiente para usar a galocha high tech. (FA)

Com um tamanco destes, qualquer baranga conseguiria uma boquinha no mundo dos games

• A Sony encheu a boca ao divulgar que o PSX é oficialmente o mais vendido do mundo. Foram comercializados 28 milhões de aparelhos nos EUA e 75 milhões no mundo. Esses foram os últimos dados oficiais, mas considerando o atual sucesso do PSOne, estima-se que as vendas tenham ultrapassado 80 milhões. (RT)

Parappa 3 no PS2

Sucesso no mundo todo, a série *Parappa – The Rapper* vendeu mais de 1 milhão de cópias e tornou-se um dos ícones do PSX. O game ganhou destaque por suas músicas divertidas e coreografias engraçadas. Para nossa alegria, a Sony confirmou que já esta produzindo a terceira versão do game, desta vez para PS2. (RT)

AÇÃO GAMES EXPRESS

• Mais uma vez a terra do sol nascente sai na frente quando o papo é videogame. Isso porque a Sony confirmou o lançamento do seu browser para o dia 29 de março nas terras orientais. O aparelho foi batizado com o nome de EGBrowser e será produzido pela Planet Web, a mesma empresa do browser para Dreamcast. (FA)

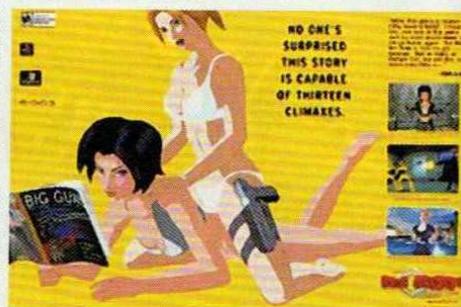
• Visando popularizar o novo console da Sony, a rede de lojas Electronics Boutique está patrocinando uma turnê com o PS2 pelos EUA. São diversos caminhões equipados com monitores e videogames nos quais milhares de pessoas poderão jogar *Armored Core 2*, *Dead or Alive 2*, *Gradius 3 & 4* e outros lançamentos. (RT)

• A Squaresoft anunciou já estar trabalhando no projeto de *Final Fantasy 12* para PS2. Além disso, a produtora criará versões exclusivas para PS2 dos sucessos *Final Fantasy 7*, *8* e *9*. Isso sem esquecer que as versões americanas de *Chrono Trigger* e *Final Fantasy 4* serão lançadas para PSOne ainda este ano. (HM)

• No anúncio do design oficial do console de Bill Gates, o astro da WWF (World Wrestling Federation), The Rock, participou fazendo uma das suas piadas e falas hilárias para aumentar a popularidade do novo console e adiantar algumas informações sobre *WWF Raw is War*, que será produzido pela THQ, empresa que detêm os direitos da federação. (FA)

• Quem comprou quilos e quilos de babadores descartáveis após ver as primeira imagens do já clássico *Soul Calibur* pode começar a economizar para fazer mais uma visita ao supermercado. O game ganhará nova versão para o console da Sony, o que deixou os proprietários do Dreamcast um tanto quanto decepcionados.

Fear Effect censurado

A Eidos compreendeu que polêmica é o carro-chefe do sucesso de *Fear Effect* e investiu numa campanha publicitária "quente". Os gringos não gostaram muito do calor exibido em duas páginas de anúncio, na qual Hanna trocava afetos com a louraça usando apenas minúsculas peças de roupa. Não deu outra: os caras entraram em pânico e desistiram de veicular o anúncio. Bom, se você não tiver a mesma opinião desses americanos, visite nosso site (**www.agames.com.br**) e assista aos vídeos quentes da amizade colorida entre as duas gatas. (FA)

"Por favor, massageie um pouco mais embaixo"

• A THQ, produtora da série *Rugrats* e *MTV Sports*, desembolsou uma grana preta e adquiriu os direitos para produzir games baseados nos produtos da Mattel Interactive, fabricante de brinquedos. Com isso, a THQ poderá começar a desenvolver títulos como *Hot Wheels* e *Matchbox* para todos os consoles da nova geração. (FA)

Shenmue 2 na net

Quem ficou empolgado com as primeiras imagens de *Shenmue 2* pode alegrar-se e assistir a filmes inéditos em nosso site (**www.agames.com.br**).
Tá bom, se vocês quiserem informações sobre o enredo e fotos direto da fonte, você poderá visitar o site do game (**www.shenmue.com/shenmue2**), o único inconveniente é que o site é totalmente em japonês. Enquanto a versão em inglês não sai, não deixe de conferir as novidades em nossa revista e visite o site (**www.shenmue.com**) para matar as saudades do início da saga *Shenmue*. (RT)

O visual do RPG da Sega é de tirar o fôlego

Shinichiro Nakaba, de Tóquio

O sonho acabou

Sega se concentra nos games e abandona o DC

O Dreamcast está com os dias contados. A fabricante Sega oficializou que vai parar de produção do console até o fim de março. Boatos sobre a notícia rolaram desde o fim de janeiro, agitando todo o setor de entretenimentos. Por que a Sega tomaria esta decisão? Porque não teria bala na agulha (traduzindo: grana, muita grana) para enfrentar Xbox, GameCube e PS2. Agora a empresa passará a dedicar-se apenas aos softwares (os games). Em seu site na internet, antes de confirmar a morte do DC, a empresa falava em "mudanças no planejamento do DC" e maior concentração de esforços no desenvolvimento de games. A empresa fechou parcerias com o PlayStation 2, da Sony, e com o Game Boy Advance, da Nintendo. Ou seja, as que eram antes suas inimigas devem tornar-se as parceiras da Sega. Em outras palavras, não deve demorar para o Sonic estrelar jogos da Nintendo e da Sony.

E os donos de Dreamcast? Bom, esses vão ficar na mão logo, logo. Mas, por incrível que pareça, a Sega saiu do episódio mais forte do que nunca. A empresa subsidiava as vendas do DC – e cada console vendido chegou a gerar prejuízo de cerca de 100 dólares. Com o possível fim desta sangria financeira, as ações da Sega dispararam por dias seguidos na bolsa de valores de Tóquio.

Konami vira academia

Que tal um RPG Step ou uma seqüência de combos abdominais? A Konami comprou uma rede de academias de ginástica no Japão para desenvolver aparelhos de musculação com games embutidos. A empresa quer produzir jogos de ginástica para os consoles e transformar a casa de cada um numa academia.

Shenmue no cinema

Shenmue – o Filme foi lançado dia 20 de janeiro, com casa cheia num cinema do tradicional bairro Yurakucho, um dos pontos mais chiques de Tóquio. Praticamente toda a história do longa de 90 minutos, com diálogos em inglês, se passa em Hong Kong. Veja o trailer do game no site da *Ação Games* (www.agames.com.br).

Mesmo com a possibilidade de parar de fabricar o Dreamcast, a Sega promete lançar mais 100 títulos este ano e novos arcades em seus game centers. Os especialistas afirmam que a Sega é a incompreendida do segmento. Consegue produzir jogos excelentes, mas, de difícil jogabilidade, fato que acaba desestimulando o consumo. Isso explica por que os games do Dreamcast nunca atingiram a marca do milhão em vendas.

Até o fim deste ano a Nintendo espera comercializar cerca de 24 milhões de unidades do Game Boy Advance. A empresa não anda dando conta da produção. A partir de abril, a grande N pretende fabricar 2 milhões de GBA por mês.

Orient Express

- A maior locadora de vídeos do Japão, Tsutaya, começou a alugar games. O lançamento do PlayStation 2, que permite rodar filmes em DVD, causou uma reviravolta no setor de vídeos. A Tsutaya aproveita o fato de muitos possuírem o console da Sony para alugar também games do PS2. Com a concorrência do PS2, o preço do DVD despencou. Custava cerca de 700 dólares até há pouco. Agora sai por menos de 200 pilas.

- A emissora de televisão Asahi, a agência de publicidade Dentsu e a Sega, todas empresas japonesas de grande porte, anunciaram uma produção, com atores e diretores de primeira, que promete mudar o conceito de novela. Trata-se na verdade de um game chamado es (é isso mesmo: es) cujo objetivo é descobrir o vilão da história. Os jogadores terão de analisar as cenas do crime e acessar chaves analógicas para dar seqüência ao game.

- Um dos personagens de maior sucesso dos desenhos em quadrinho do Japão, *Lupan 3*, está prestes a estrelar um game educativo em abril, ainda sem título definido. Lupan, um ladrão com coração de galinha, capaz de qualquer sacrifício por uma mulher bonita, estará num jogo para PC destinado a oferecer a prática da datilografia em inglês e japonês. Pode ser uma boa para quem está estudando um destes idiomas.

- A subsidiária americana da Sony Computer Entertainment adquiriu duas produtoras de games para tentar avançar todo milímetro dentro dos Estados Unidos, principalmente após o anúncio do lançamento do Xbox da Microsoft. A empresa japonesa virou proprietária da Red Zone Interactive, responsável por games como *NFL Game Day* e *NBA Shoot Out*, e comprou também a Naught Dog, criadora do *Crash Bandicoot*. As cifras são guardadas a sete chaves.

- A maior companhia de telefonia móvel do mundo, a japonesa NTT DoCoMo, e a Sony anunciaram que atuarão em conjunto para o desenvolvimento de games para aparelhos de celular no Japão, Estados Unidos e Europa. O objetivo é adaptar os jogos desenvolvidos para o PlayStation, como **Dino Crisis**, para a internet dos celulares. A nova geração de telefones móveis do Japão já vem com os botões programados para funcionar como comando de game.

E vamos nós!

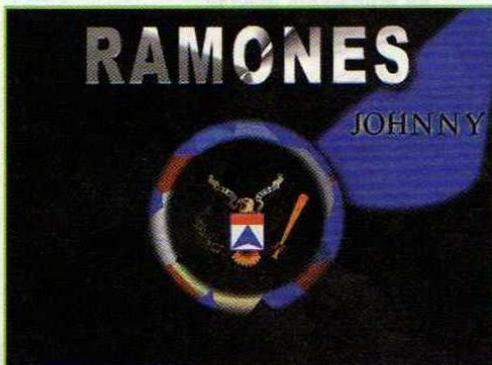
Este é o grito de guerra de Os Impossíveis, o maior grupo musical da história dos desenhos animados. Eles indicam para a gente os melhores sites para todos os gêneros

Priscila Pastre

De heavy metal a pop, todos os sites de bandas têm quase as mesmas coisas: downloads em MP3, fotos, datas de turnês e shows, cifras das músicas, notícias e história dos integrantes. Este mês, Mr. Web convidou uma banda de rock dos anos 60, formada por super-heróis, para mostrar quais os melhores sites de grupos de diferentes estilos. Com vocês, Homem-Mola, Multi-Homem e Homem-Fluido: Os Impossíveis! Aplausos: ÊÊÊÊÊÊÊ!! Fiu, fiu...

Os Impossíveis

Se é pra falar de música, é com a gente mesmo. O quê? Você nunca ouviu falar de "Os Impossíveis"? Não somos da sua... época? Tudo bem, não estamos mais tão na moda quanto antes, mas seu irmão mais velho deve lembrar do nosso som. Somos uma banda de rock que nas horas vagas se transforma num trio de super-heróis pra combater o mal. Achou pouco? O que você tem a dizer sobre N'Óync, Backstreet Babas e outras gosmas de seu tempo? No site do Cartoon, www.cartoonnetwork.com (inglês), tem até storyboards das nossas aventuras. Pena que ninguém lembrou de colocar um downloadezinho em MP3 das nossas músicas...

RAMONES
JOHNNY

Punk rock

Eu, Homem-Mola, serei o porta-voz do trio. Afinal de contas, a gente tem mesmo de ser capaz de balançar bem a cabeça-braços-tronco-perna-e-pé (perna-e-pé) e acompanhar o som desses malucos. Já vamos começar arrebentando! Meu!, www.rancidrancid.com é parada obrigatória pra quem curte música de dançar até cair. A banda, que começou em 1991, ganhou até rádio própria neste endereço (inglês). Um dos criadores do punk, que surgiu nos anos 70, Ramones não poderia ficar de fora. O site oficial, www.officialramones.com (inglês), tem tudo sobre os caras. Outra boa opção é www.ramones.hpg.com.br (português).
Clash (www.angelfire.com/on/clash, em inglês)
e Sex Pistols (www.geocities.com/SunsetStrip/Palms/3829/spistols.html, em português) são outras referências básicas deste estilo musical.

Hard rock

"O site que belisca a bunda." Este é o slogan do KISS on-line (www.kissonline.com), que tem mais de 30 mil fotos – não vou mentir que não contei – de shows feitos pela banda desde sua origem, em 1973. Você pode escolher os textos entre dez idiomas, inclusive o português. Baixando o programa Kissonline Wireless, o internauta pode receber informações do KISS em seu pager ou aparelho celular.
Pra quem é vidrado no som eletrizante da guitarra de Angus Young e nos berros alucinados do finado Bon Scott, www.ac-dc.cc é o lugar ideal. No site, você conta com duas opções de tela pra navegar. Entre os downloads, tem músicas e clipes pra baixar rapidão! (inglês).

New Punk/Grunge

Era uma vez um garoto de 14 anos que queria ter uma banda. Era uma vez um grupo chamado Sweet Children – traduzindo: Doces Crianças (que meigo!). Era uma vez o som da pesada do GreenDay www.geocities.com/SunsetStrip/Beat/7870/gdhp.htm (português).
Ainda balançando a cuca, vamos falar do novo punk. Não, não terá Britney Spears por aqui. Quem gosta da banda comandada pelo ex-baterista do Nirvana, Dave Grohl, tem endereço certo na net: www.foofighters.com/store/index.html (inglês).
O guitarrista Noodles, o baixista Greg K, o vocalista e guitarrista Dexter e o baterista Ron ODEIAM os Backstreet Boys. Quer se unir à galera do Offspring? Vá para www.offspring.net ou www.offspring.com (inglês).
A banda já era, mas os fãs de Kurt Cobain não esquecem a sonzeira do Nirvana. Com galerias de som e imagem, entrevistas, testes e muito mais, eles estão em www.nirvanaclub.com (inglês).

Heavy metal

Para esta categoria selecionamos o ícone máximo: o grupo que começou sua história em 1980 graças ao garoto Lars Ulrich, então com 17 anos, que resolveu trocar a carreira de tenista profissional pela música pesada e rápida. Tudo sobre o Metallica está em move.to/metallica.brasil (português).

Bandas brasileiras

Pra quem curte rock nacional, o site *Brasil Rock 2000* conta a história de bandas como Angra, Barão Vemelho, Plebe Rude, Raimundos, Ultraje a Rigor e Velhas Virgens, além de fornecer links aos endereços oficiais. Visite www.brasilrock2000.hpg.com.br/index_bandas.html (português).
Mas se o que você procura não está no *Brasil Rock*, aí vão outras dicas campeãs: curiosidades sobre o CD *Só no Forevis*, lançado em 1999, e arquivos de tudo o que aconteceu com a banda Raimundos desde 1994 estão em www.limeira.com.br/users/raimundos (português). Outra banda que tem site que vale a visita é o Ira! www.uol.com.br/ira (português).

Isso é música?

Agora, se você é daqueles caras que curtem coisas mais... meigas, como N'Sync, Five, Backstreet Boys, ou cantoras enjoadas como Britney Spears e Sandy, preparamos um tratamento de choque pra ver se você acorda, seu mané! www.ratos.com.br (português).

E no site da *Ação Games*... (www.agames.com.br)

Os melhores downloads de vídeos, wallpapers e trailers dos games e das gatas que aparecem na revista. Ah, e se você está a fim de mostrar que entende de games, mande pra gente seus reviews ou comentários de qualquer game que colocaremos tudo num baú na seção *Fórum* de nosso site. E, quem sabe um dia, se você mostrar que é mesmo bom, a gente te chame para trabalhar por aqui.

SALSA, MAMBO, RUMBA E KATINGUELÊ!

Os pagodeiros são bons dançarinos, não são? Se virar para um lado e para o outro estalando os dedos é um tipo de dança, a resposta é sim!

Thiago Parijiani

"Êêêêpa! Eu já brincava com chocalhos desde bebê"

Como somos de uma Redação sensata e que não gosta de zoar ninguém, convidamos os pagodeiros do grupo Katinguelê para demonstrar suas habilidades de dança (hahaha). Pretendendo fazer Salgadinho e companhia literalmente rebolar, o jogo escolhido foi Samba de Amigo (DC), cujos comandos são executados usando maracas (uma espécie de chocalho) que são movimentados conforme o ritmo da música. Apesar do nome, o jogo traz hits latinos como *Livin' La Vida Loca*, *Volare* e *Hot Hot Hot* (aquela do programa do Silvio Santos), mas samba mesmo necas.

Enquanto os convidados faziam um aquecimento com os maracas em mãos, nosso repórter Felipe Azevedo, com seu jeito de malandro e um sorriso irônico estampado no rosto, adentrou na sala de testes. Ao ver a rapaziada mandando bem em frente à TV, o sorriso sacana aos poucos deu lugar à boca que lentamente foi se abrindo... e nosso repórter ficou com cara de tosco (gíria comum no vocabulário de Felipe).

A verdade é uma só e deve ser dita: a galera do Katinguelê (como nos palcos) deu um show na sala de testes. Salgadinho, líder do grupo, fez bonito e usou até a cabeça do nosso repórter como bumbo. Pena que o som não foi alto, pois o crânio estava meio oco.

O JOGO DOS MARACAS

Samba de Amigo é contagioso. Para jogá-lo, o melhor mesmo é usar o joystick em forma de maraca (vendido separadamente). O game é repleto de ritmos latinos e, além de proporcionar muita diversão, serve como um belo exercício para os braços. Seguindo corretamente a seqüência indicada na tela, sua pontuação aumenta – e tirando uma nota C você passa de fase. Existem ainda novos cenários, músicas e modos secretos para abrir. Portanto, arraste o sofá da sala, solte a franga e até perca algumas calorias.

Nome: Salgadinho.
Idade: 27.
O que faz no grupo: vocal.
Game preferido: *Tekken 3* (PSX).
Avaliação: "Divertido! Para quem quer emagrecer, é um dos melhores exercícios que existe!" O pagodeiro saiu-se bem no confronto direto com nosso repórter. Tendo muito mais gingado e molejo, Salgadinho chegou a ser sádico na disputa. Após exibir uma performance de mestre, o pagodeiro deu com os maracás (toctoc) no quengo de Felipe Azevedo.

Nome: Felipe Azevedo.
Idade: 20.
O que faz: repórter (nas horas vagas, wrestler).
Game preferido: *WWF Smackdown!2 Know Your Role* (PSX).
Avaliação: "O game é muito tosco!" Após levar uma aula de Salgadinho, nosso amigo Felipe "Sem Coordenação" Azevedo chorou! Sem a mínima intimidade com os maracás, ele balançou os braços feito guarda de trânsito e, após o resultado (nota E), fugiu da sala e nem comentou o episódio.

TELECO TECO, BALACO BACO E ZIRIGUIDUM

AG) Como vocês definem seu estilo musical?
K) Samba, com certeza.
AG) Como é o relacionamento com as fãs?
K) Elas têm muito carinho por nós. Tentamos retribuir com nosso trabalho.
AG) Se vocês tivessem oportunidade de criar um jogo, como seria?
K) Futebol ou luta.
AG) Num jogo como *Samba de Amigo*, que instrumento escolheriam?
K) Tamborim, tantã e outros. Enfim, percussão geral.
AG) Numa versão nacional de *Samba de Amigo*, quais músicas entrariam?
K) *Fala de Amor para Mim* (Katinguelê), *Inarai* (Katinguelê), *Pipoca* (Araketu) e *Tá Tudo Bem* (Ivete Sangalo).
AG) O que vocês acham de gêneros musicais como forró fazerem sucesso?
K) Tem espaço para todos. Quanto mais estilos aparecerem, melhor!

KATINGUELÊ, CADÊ VOCÊ?

Com 17 anos de estrada, o Katinguelê tem sete discos no currículo e o último, *Venha Matar a Saudade*, saiu em novembro de 2000. Para ficar por dentro das novidades do grupo, visite o site (**www.kantiguele.com.br**) ou da gravadora (**www.wea.com.br**).

Fotos: Eduardo Svezia

Humberto Martinez

"E aí, gatinho? Tá a fim de uma beijoca?"

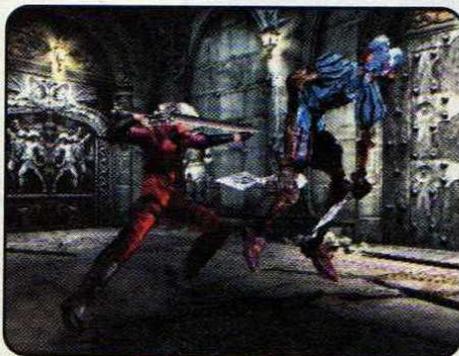
Final Fantasy 10 (PS2)

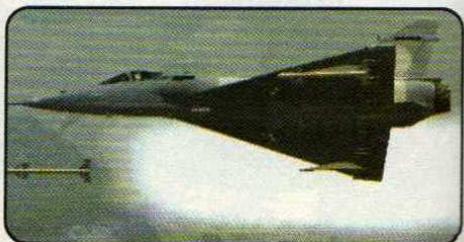
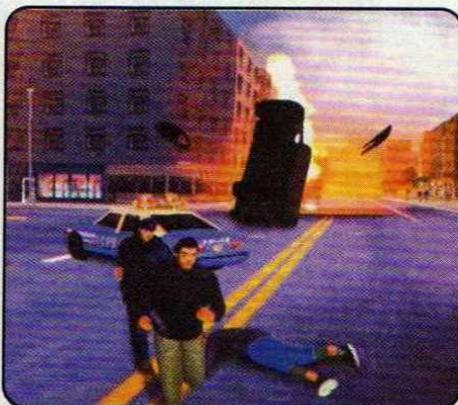
RPG, Squaresoft Corporation Limited
Lançamento: 1º semestre
Enfim a Squaresoft afrouxou a coleira e soltou novas imagens e informações sobre *FF10*. O protagonista será Tidus, um dos mais hábeis praticantes de um esporte aquático chamado blitzball. E a trama começa quando o esportista envolve-se com Tida, filha de um mago capaz de invocar poderosas criaturas. Os novos cenários são tridimensionais e exibem belas texturas. Quanto aos personagens e animações, só restam elogios pelo realismo. Diferentemente das outras aventuras, os personagens de *FF10* terão vozes.

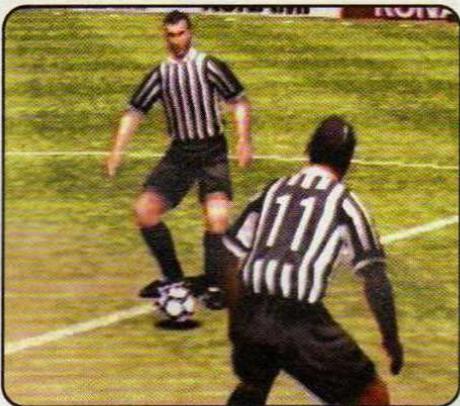
Ace Combat 4 (PS2)

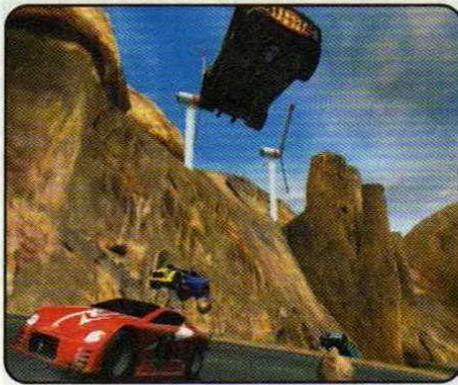
Ação, Namco Limited
Lançamento: sem previsão
Nunca houve um simulador de vôo tão real para um videogame! *AC4* fará você cair da cadeira com a velocidade alucinante de seus caças. A emoção começa num mundo semelhante ao nosso, onde os países mantinham a "paz" graças ao seu poderio bélico. Isso até um meteoro colidir com o planeta e arruinar a economia global, gerando crises mundiais. Pilotando caças como F-22 Raptor e Mirage 2000, você participará de 24 fases repletas de efeitos magníficos, em que as dimensões são realistas e de causar vertigens.

Devil May Cry (PS2)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: 4º trimestre
Diabos pretendem invadir a nossa dimensão e somente Dante, um homem com sangue dos demônios em suas veias, terá poder para detê-los. A velocidade e o nível de interação do personagem são incríveis: você maneja duas armas diferentes (sabres e pistolas) ao mesmo tempo que corre, salta ou escala paredes. A ação é ininterrupta, e os inimigos, grotescos. Mas o herói também não fica atrás e transforma-se num capeta nos momentos de perigo, além de desferir combinações de ataques realmente animalescas.

Gran Theft Auto 3 (PS2)

Ação, DMA Design Limited
Lançamento: sem previsão
Ainda em estágios iniciais de produção, *GTA3* surpreendeu a todos com uma engine totalmente tridimensional e cenas ainda mais violentas. Com perspectiva em terceira pessoa, a ação permite praticar todos os tipos de crimes numa enorme cidade poligonal, executando serviços para a máfia. Além de dispor de armas pesadas, será possível roubar qualquer carro (de ônibus escolar a viaturas policiais) para fugir da cena do crime. As perseguições alucinantes envolvem agora também helicópteros. Faça no game para não fazer na rua.

World Soccer Winning Eleven 5 (PS2)

Esporte, Konami Computer Entertainment
Lançamento: sem previsão
Mais realista, desafiante e competitiva, a nova versão de *WE* (*ESPN MLS*, nos EUA) está incrível. Os atletas agora são enormes e, além de dotados de movimentação graciosa e humana, exibem feições diferentes. Para manter o futebol de qualidade, além de novas animações, foram acrescentados mais esquemas táticos. Também o clima dos clássicos ficará evidente ao entrar nos estádios que, enormes, exibem até mesmo fogos de artifício dos torcedores. E os controles estão bastante precisos e velozes.

Rumble Racing (PS2)

Corrida, EA Sports
Lançamento: 1º semestre
Máquinas incrementadas e trapaças são os destaques daqui. São quinze pistas muito loucas para competir, trazendo diversos caminhos alternativos que servirão para disparar na liderança ou emboscar um incauto. Totalmente criativos, os 35 carros de *Rumble Racing* exibem formatos estranhos e alguns chegam a lembrar foguetes – e ainda esbanjam pinturas muito radicais. Além das provas convencionais, participa-se de quebras em que é permitido o uso de bombas de gás, explosivos e até rodas-gigantes.

Heroes of Might and Magic (PS2)

Estratégia, The 3DO Company
Lançamento: 1º semestre
Enfrente dragões e pilhe castelos em mais uma aventura medieval da série *M&M*. Viajando pelo planeta, você encarna como um herói que deve urgentemente encontrar um artefato mágico para salvar seu benevolente rei. Ao longo da jornada, dezenas de inimigos o enfrentarão em batalhas regidas por turnos. E como são usadas várias armas poderosas como maças e machados, o espírito de aventura está aliado ao desafio acirrado. O inconveniente é que os gráficos decepcionam e são indignos dos fortes 128 bits.

Lotus Extreme Challenge (PS2)

Corrida, Kuju Entertainment Limited
Lançamento: 1º semestre
Sente-se em bancos luxuosos e agarre-se a volantes de carangos clássicos e protótipos de cair o queixo nesta competição automobilística – que inclusive gera prêmios em dinheiro. Há mais de 40 modelos da marca britânica Lotus (até os raros 340R e Lotus 7) que desfilam em excelentes perseguições por estradas dos Estados Unidos, Inglaterra, Japão e outros países. E como numa verdadeira viagem, os trajetos são extensos e, não apresentando construções de polígonos, permitem ver elementos quilômetros à frente.

Agartha (DC)

Ação, No Cliché
Lançamento: 1º semestre

Um poderoso terremoto abalou os alicerces de uma pequena cidade na Romênia (Europa), destruindo um lacre sagrado que mantinha fechado um portal que leva à dimensão infernal. Controlando Kirk, um detetive especialista em fenômenos paranormais, você terá de confrontar demônios e selar o portal. Vasculhando por pistas que solucionem dezenas de enigmas, Kirk viajará por detalhados vilarejos da década de 1930, para salvar diversas pessoas pela caminhada. Raciocínio é tudo em *Agartha*, prepare-se.

Gigawing 2 (DC)

Ação, Capcom Entertainment
Lançamento: 1º semestre

Se você gosta de realismo não leia esta resenha. *Gigawing 2* é daqueles games de naves que desafiam a física e a inteligência – mas que são extremamente divertidos. No controle de naves supermodernas (três confirmadas até agora), os pilotos enfrentam saraivadas de projéteis inimigos e respondem à altura, revidando com poderes especiais que vão de plasmas a ondas de choques – devastando os adverssários. E decepção não existe aqui, pois tanto os gráficos detalhados como a ação constante prometem.

Gorkamorka (DC)

Ação, RealTime Sports
Lançamento: outubro

Entre nos sanguinários combates das arenas futuristas de *Gorkamorka*. Seu encargo é controlar veículos parecidos com blindados de guerra, detonando todos e sobrevivendo para contar a história. O controle surpreende e pode-se optar por comandar a máquina ou a arma externa separadamente – deixando o computador monitorando uma das duas funções. E no modo multiplayer on-line ainda há como dirigir as máquinas em dupla, exigindo coordenação para desafiar outros quinze oponentes que percorrem a arena.

"Macaco verde? Tu vais aprender a respeitar um... bom, também não sei o que sou."

Exhibition of Speed (DC)

Corrida, Titus Software Corporation
Lançamento: abril

Engatando a marcha e pisando no acelerador, nesta exibição de velocidade você poderá dirigir veículos licenciados de fabricantes como Alfa-Romeo, Ford e Mitsubishi – são 20 modelos diferentes e possantes –, guiando os carangos por cenários que incluem campo, cidade e montanha. Apesar da busca pela simulação, a aparência dos ambientes e automóveis sugere certa falsidade e, enquanto queimam-se os pneus pelo asfalto, o visual expressa sempre um aspecto de neblina ao clima dos desafios de destreza.

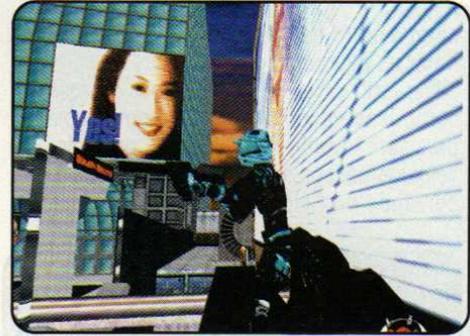
Shenmue 2 (DC)

RPG, Sega Enterprises Limited
Lançamento: sem previsão

Ainda atormentado pelo assassinato de seu pai, Ryo Hazuki continua sua jornada na seqüência do RPG épico. Viajando por cidades interioranas do Japão, o herói vislumbrará lindas florestas e cenários paradisíacos, onde você poderá sentir a tranqüilidade transmitida pelos sons silvestres. Nada se sabe a respeito de o herói encontrar (pessoalmente) a enigmática Shenhua ou o mafioso Lan Di, já que originalmente o enredo da aventura foi imaginado para durar dezesseis capítulos, sendo este ainda o segundo.

Shrapnel: Urban Warfare 2025 (DC)

Ação, Zombie VR Studios
Lançamento: 1º semestre

Terroristas internacionais aterrorizam as cidades norte-americanas, causando pânico aos civis. Controlando um grupo de elite militar, você caçará e eliminará a escória assassina, aventurando-se por perigosos cenários urbanos. O armamento é futurista, porém baseado em modelos reais que trazem lança-mísseis e metralhadoras. A dificuldade é elevada devido ao nível de danos real. Um tiro só é o bastante para abatê-lo. E nas partidas on-line você enfrentará até sete jogadores em batalhas empolgantes.

Legend of the Blade Masters (DC)

RPG, Ronin Entertainment
Lançamento: 1º semestre

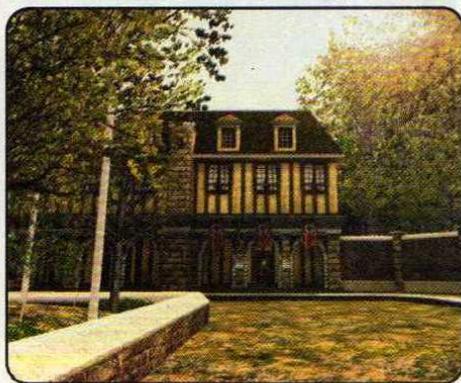
Ótimo enredo e batalhas empolgantes marcam a busca pela honra e justiça de *Blade Masters*. Como na maioria dos RPGs, o enredo inicia com tragédia: o garoto Erlik perde seus pais num ataque ao seu vilarejo. Dono de uma das sete espadas sagradas, o órfão parte em busca dos proprietários das outras seis para recrutá-los para sua causa – vingança. As imagens empolgam, mostrando heróis grandes e cenários repletos de detalhes e efeitos de luz. As batalhas são todas em tempo real e lotadas de agitação.

Hundred Swords (DC)

Estratégia, Sega Enterprises Limited
Lançamento: sem previsão

Aliste-se no exército e aprenda a comandar dezenas de soldados para dar-se bem em *Hundred Swords*. Seu objetivo será acumular recursos (dinheiro), alistar pessoas e controlar um dos quatro exércitos disponíveis na batalha de visual simples. Cada uma das tropas tem integrantes com características diversas: alguns são especialistas em magias, outros em combate corpo-a-corpo e assim por diante. Também podem ser acumulados agentes e equipamentos para serem utilizados em batalhas pela internet.

Medal of Honor: Allied Assault (PC)

Ação, DreamWorks Interactive
Lançamento: outubro
Turbinada com a poderosa engine de *Quake 3*, o novo *Medalha de Honra* mostra sem cortes os terrores da 2ª Guerra Mundial. É impressionante notar os detalhes exibidos nas texturas dos campos, castelos e ruas da Alemanha nazista. Os soldados inimigos demonstram feições variadas e dá para notar as patentes dos uniformes adversários. Neste episódio você ingressará como tenente Mike Powell e, como espião, precisará invadir bases alemãs, destruir veículos bélicos e explodir o centro de comando do Reich.

Evil Islands: Curse of the Lost Soul (PC)

RPG, Nival Interactive
Lançamento: abril
Em busca da identidade, você controlará um herói amnésico por viagens num vasto planeta primitivo. Aventurando-se por belíssimos continentes tridimensionais, são encontradas civilizações cada vez mais evoluídas e perigosas. E como recrutam-se até quinze personagens (guerreiros e magos) para ajudá-lo, você terá de batalhar contra poderosas criaturas e adquirir experiência para investir em novas habilidades. Tornando sua diversão maior, será possível jogar pela internet e montar um grupo on-line.

Gangster 2 (PC)

Estratégia, Hothouse Creations
Lançamento: 1º semestre
Combine estratégia e malícia para comandar o submundo do crime e enriquecer como nunca sonhou. Começando como um pé-rapado, você terá à disposição apenas uma arma e um pingado de capangas chulés. Daí em diante sua tarefa é criar um império criminal que deve alastrar-se pelas quinze cidades presentes. Além de investir em várias habilidades dos seus agentes, você deverá cumprir missões rotineiras como subornar a polícia, chantagear comerciantes e controlar diversas gangues para firmar-se no poder.

One Must Fall: Battlegrounds (PC)

Luta, Diversions Entertainment
Lançamento: sem previsão
Num futuro muito cruel, os humanos controlam enormes robôs para tirar suas diferenças em sangrentas batalhas. Optando entre oito máquinas poderosas, você participará de empolgantes combates por cenários que variam de estações espaciais a enormes geleiras nórdicas e desertos fumegantes. Além de conseguir executar vastos combos de golpes e usar fortes magias que chegam a invocar meteoros do espaço, você ainda poderá tornar-se sádico e terminar a luta transformando seu oponente numa pilha de sucata.

Black & White (PSX)

Estratégia, Lionhead Studios Limited
Lançamento: sem previsão

Não é engano: a versão para 128 bits foi cancelada e somente o PSX ganhará *B&W*. Neste criativo game você torna-se deus de um povo e pode guiá-lo como bem entender. E como divindades não se misturam às ralés, você enviará bestas gigantescas para representá-lo na terra. As civilizações são baseadas em nossas antigas culturas e as pessoas levam suas vidas normalmente: pescam, conversam, casam, morrem. Tudo depende de suas decisões, inclusive os monstros que se transformam de acordo com seu caráter.

Dance Dance Revolution 4th Mix (PSX)

Coordenação, Konami Computer Entertainment
Lançamento: 1º semestre

DDR virou febre mundial e uma nova versão está prestes a chegar, sacudindo os dançarinos de plantão. São 50 músicas remixadas de bandas como E-Rotic e Olivia Project para acompanhar em diversos níveis de dificuldade e arrebentar. Agora, escolhendo a faixa, o computador informa a média de calorias que você perderá ao chacoalhar o esqueleto. E para quem não conhece *Dance Dance Revolution*, vale lembrar que ele foi feito para jogar no controle em forma de tapete, onde o usuário faz sua performance.

Technomage (PSX)

RPG, Sunflowers Interactive
Lançamento: 2º semestre

Rivais em todos os aspectos, as tribos Dreamer e Steamer obrigam seus membros a só relacionarem-se com seus iguais. Muitos anos passaram-se e monstros invadiram o planeta, destruindo facilmente qualquer resistência. O protagonista aqui é Melvim, um garoto nascido da união de uma streamer e um dreamer, disposto a fazer de tudo para unir as tribos para, juntos, destruírem a ameaça maligna. Apesar de mostrar efeitos visuais fracos, o enredo é muito bom, e o sistema de partida, fiel aos RPGs tradicionais.

Hoshigami: Ruining Blue Earth (PSX)

RPG, Max Five
Lançamento: 2º semestre

Misturando elementos de RPG a bastante estratégia, *Hoshigami* põe à prova sua paciência e raciocínio. Você controla um grupo de guerreiros dispostos a acabar com uma guerra entre continentes e, de lambuja, salvar o mundo da destruição. Todas as batalhas ocorrem por turnos e exigem atenção, pois é necessário calcular os espaços de movimentos e distâncias dos ataques. A diversão aumenta ainda mais quando se aprendem novas habilidades e magias, possibilitando a criação de combos e ataques fortíssimos.

"Credo! Meu cabelo está transparente"

Conker's Bad Fur Day (N64)

Aventura, Rareware Limited
Lançamento: março
Provando que *CBFD* é realidade, novas imagens com esquilo urinando em seus inimigos, enchendo a cara de cerveja e xingando até babar comprovam que a Nintendo mudou. Sátiras a filmes são constantes: o dentuço luta numa guerra sangrenta (*O Resgate do Soldado Ryan*), foge alucinadamente de um peixe-cachorro (*Tubarão*) e veste um sobretudo preto enquanto move-se em câmera lenta (*Matrix*)... é demais! Além do modo aventura, você poderá batalhar em arenas contra seus amigos num tiroteio em primeira pessoa.

Misterious Dungeon: Shiren the Wanderer 2 (N64)

RPG, Chunsoft
Lançamento: sem previsão

Demônios começam a surgir pelo planeta e pessoas inocentes correm perigo. Somente a encarnação do hábil samurai Shiren poderá salvá-las. Para realizar esta causa nobre, o herói precisará encontrar cinco elementos sagrados necessários à construção de um castelo mágico, que servirá de abrigo à população. Sustentado pela cultura oriental, o game exibe cenários rurais e templos muito bonitos. Como nos RPGs tradicionais, você poderá acumular experiência para ganhar força e aprender muitas habilidades.

Animal Forest (N64)

Estratégia, Nintendo Corporation
Lançamento: sem previsão
Banque o prefeito virtual no controle de uma pequena cidade rural rumo ao progresso. Sob suas ordens, os caricatos cidadãos terão de suprir as necessidades locais, cumprindo tarefas básicas como escavar, pescar, plantar e cortar árvores. Também será preciso aprender a lidar com as diferenças entre as quatro estações climáticas (o inverno é rigoroso) e administrar os horários da população. Para descontrair, você poderá divertir-se na cidade jogando diversos games clássicos do console Super NES.

Custom Robo V2 (N64)

Ação, Noise
Lançamento: sem previsão
Equipe seus robôs com fortes armaduras e domine o futuro nas batalhas de *CR2*. Basicamente sua tarefa é confrontar gangues em longas batalhas – e o prêmio pelas vitórias é conseguir novas tecnologias, fortalecendo sua carcaça e adquirindo novas armas. Enquanto as arenas são pequenas e não empolgam pela simplicidade, os combates exigem extrema estratégia, fervendo seu sangue no calor dos confrontos. Os duelos suportam até quatro participantes e, podendo-se guerrear em grupo, a destruição é total.

"Preciso trocar meus óculos, pois mal consigo enxergar"

Star Ocean: Blue Sphere (GBC)

RPG, Enix Corporation
Lançamento: sem previsão

A série *Star Ocean* ganhará uma versão de resplendor no portátil. O enredo rola após a aventura de Claude no espaço (*Star Ocean: Second Story*, PSX) e começa com seu retorno à Terra. Agora o aventureiro enfrentará muitos monstros no seu planeta natal e aumentará sua equipe, preparando-se para outra viagem ao espaço sideral. Também são adquiridas muitas magias e compram-se dezenas de equipamentos para confrontar poderosas criaturas. E para testar sua perícia, há batalhas via cabo de link garantidas.

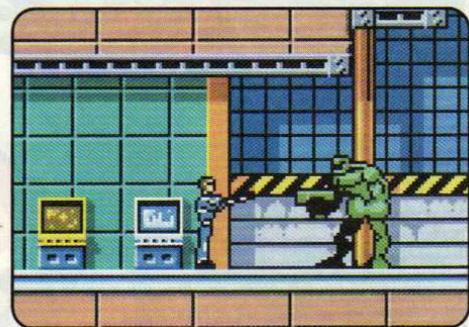
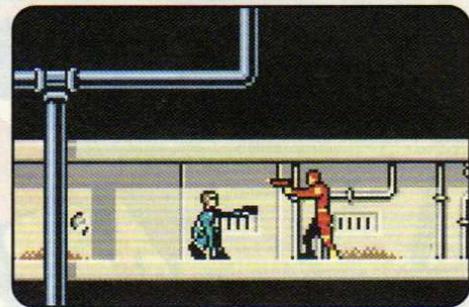
Legend of Zelda: Mystical Seed of Power (GBC)

RPG, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: sem previsão

Esta nova aventura da série *Zelda* virá dividida em dois capítulos: *The Chapter of the Earth* e *The Chapter of Time and Space*. Juntos, ambos os episódios recebem o título de *Mystical Seed of Power*. Na jornada de *Earth* você precisará salvar a princesa Zelda das mãos do arquiinimigo Ganon e, na versão *Time and Space*, resgatar Nell dos domínios de Beran – uma sacerdotisa da escuridão. Mas a grande novidade é que os jogadores poderão transferir os dados de uma versão à outra, alternando as explorações.

Max Steel (GBC)

Ação, Mattel Media
Lançamento: 1º semestre

Comande o poderoso agente Max Steel em mais uma das aventuras no combate ao terrorismo mundial. Seja pilotando aeronaves, mergulhando em altas profundidades ou detonando as fuças mecânicas de seus inimigos, Max terá de usar seus poderes sobre-humanos para desmascarar a corporação maligna Dread e, outra vez, salvar o planeta. São onze fases de visual contemporâneo parecidas com os cenários vistos no seriado da televisão. Velhos inimigos como Psycho e Vitriol também aparecem, só para tomar porrada.

Pocket Soccer (GBC)

Esporte, Nintendo Corporation Limited
Lançamento: 1º semestre

Tenha no seu bolso este divertido jogo de pelada (opa!). Você poderá bater uma bolinha em quadras de futebol de salão, gramado e society, sentindo a mudança de terreno no desempenho dos atletas. Será possível até montar sua equipe personalizada, criando seus próprios jogadores. Depois pode-se até vender os passes das suas estrelas para um amigo através do cabo de link. O controle é muito simples e, para desenvolver suas habilidades, há desde modos de treino até cobranças de pênaltis. Passe livre!

Humberto Martinez

10 anos de alta velocidade

Quero ver se você é rápido! Rápido o bastante para acompanhar Sonic nesta jornada

Apesar de ser a criatura mais veloz do mundo virtual, nem tudo relacionado ao porco-espinho acontece de modo acelerado, afinal em junho de 2001 ele completará 10 anos de carreira. Durante esse tempo o ouriço azulado andou muitas, muitas léguas.

Seu auge foi durante a era Mega Drive, quando brigou de igual para igual contra os maiores mascotes virtuais do mundo. Também é verdade que o herói desgastou-se um pouco, mas sua segunda aventura contra o perverso Dr. Ivo Robotinik nos 128 bits promete – e muito.

Nesta nova faceta da saga, acredite, Robotinik ainda insiste em profanar a natureza, espalhando desgraça e poluição pelo mundo. E desta vez o arquiinimigo traz uma nova arma secreta – que descobrimos ser uma espécie de clone maligno de Sonic.

Novidades, deixa para lá

Desobedecendo a ordem natural das seqüências, mesmo sendo lançado dois anos depois da versão original, *Sonic Adventure 2* não é nada revolucionário. Os cenários em 3D apresentam só melhoras singelas e apenas nos ambientes selvagens notam-se mais detalhes. Mas, apesar da aparente mesmice, os gráficos continuam fantásticos.
As fases prosseguem extensas, mas parece ter diminuído o número de locais secretos a serem explorados mesmo com a quantidade enorme de detalhes. Em parte isso ocorre porque muitos cenários estão mais estreitos e cercados de elementos e objetos. Também foram confirmadas até agora oito fases, cada qual com um visual diferente, entre geleiras, penhascos e centros urbanos agitados.

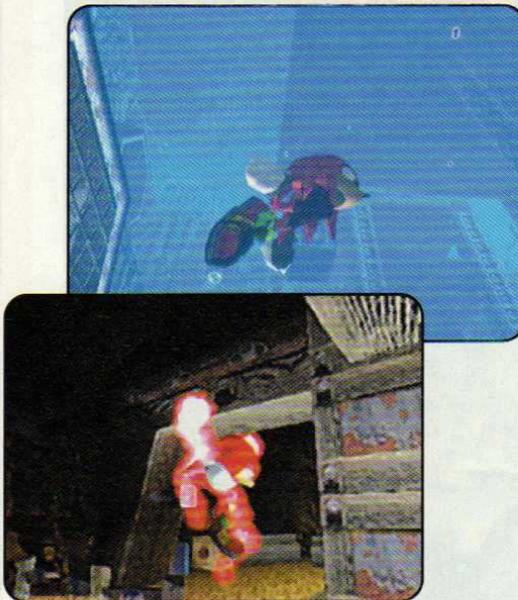
Observe a equipe Sonic Team posando para uma foto nas ladeiras de San Francisco e, ao lado...

De visual mais radical, o porco-espinho prova que está forte nesta geração

É incrível como a caminhada... melhor, corrida de Sonic consegue unir velocidade estonteante a um controle simples, semelhante ao dos primeiros games da série. Todos os comandos básicos estão presentes: correr, pular, segurar objetos e até mesmo o ataque em forma de bolinha. E mesclando isso à agilidade em que se controla o herói, você perceberá o quanto é gostoso o estilo clássico das aventuras.

... a mesma rua reproduzida com mais detalhes para a aventura

Amigos velozes

Como é de costume, o porco-espinho terá a ajuda de amigos. Para habilitar os personagens será necessário cumprir diversos objetivos. Agora, mesmo com a Sega encobrindo os detalhes sobre os participantes, descobrimos que Tails e Knuckles ajudarão o azulão nas proezas que derrubarão Robotinik do trono.
Uma das coisas mais legais é que cada herói traz habilidades diferentes. Veja só: Knuckles é um exímio nadador e lutador, podendo até aplicar o famoso golpe dragon punch nos malignos robôs de *SA2*; Tails tem como principal característica voar como um pássaro graças a sua cauda-hélice. Ah! E resta lembrar que, após o cumprimento de todas as fases, provavelmente a fabricante disponibilizará a versão suprema do herói, Super Sonic – ou quem sabe até mesmo a versão sombria, sob controle do jogador.

Glub! Glub! Até as difíceis fases subaquáticas são pura moleza para Knuckles. Além disso, mesmo não pertencendo à saga *Street Fighter*, o herói vermelhão conhece o dragon punch

Feliz aniversário, Sonic

Foram 10 anos que passaram rápido para o herói mais veloz dos videogames. E tudo começou em 1990, quando a Sega resolveu criar um mascote para seu melhor console da época, o Mega Drive. A missão ficou nas mãos dos programadores Haoto Ohshima e Yuji Naka, que, passado 1 ano e 2 meses de pesquisas cansativas, retornaram com o projeto de um personagem que encarnava perfeitamente a imagem que a empresa desejava transmitir ao seu público: velocidade e simpatia. Ganhando forma, o porco-espinho teve a dura missão de combater um inimigo até então invencível na opinião popular: o encanador Mario, da Nintendo. Mas não é que num curto espaço de tempo Sonic marcou seu território e, hoje, pode sustentar que originou mais de 20 jogos diferentes, tornando-se o herói mais rentável de toda a história da Sega.
As aventuras de Sonic:
- **Sonic the Hedgehog, 1991**
- **Sonic the Hedgehog 2, 1992**
- **Sonic CD, 1993**
- **Sonic Chaos, 1993**
- **Sonic the Hedgehog 3, 1994**
- **Sonic & Knuckles, 1994**
- **Sonic 3D Blast, 1996**
- **Sonic Jam, 1997**
- **Sonic Adventure, 1999**

"Meu pescoço é curto porque caí de cabeça, após escorregar do meu beliche"

Sonic continua esperto

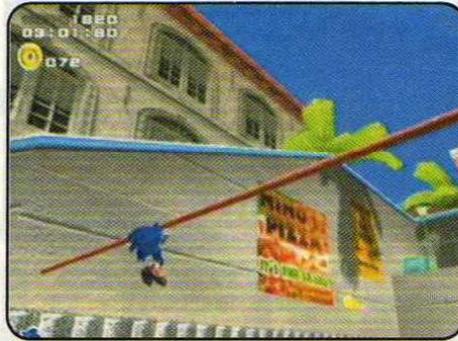
Malandro Sonic já era, e nos 128 bits não está diferente. Para superar seus obstáculos – e também tirar uma onda –, o ouriço espetado virá munido de novas habilidades que o ajudarão na jornada, deixando as cenas de ação ainda mais empolgantes. Confira:

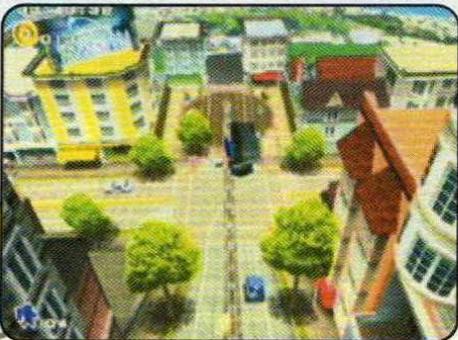
Radical: provando que é fera na prancha, Sonic barbariza em eventos de sky surf e snowboard, imitando inclusive movimentos típicos dos skaters. O ligeiro azulado arrisca grinds em corrimões e encanamentos, além de algumas manobras bem legais.

Direto do sky surf para as ruas, Sonic desliza até pelo asfalto quente

Fazendo inveja ao skatista Tony Hawk, Sonic barbariza em manobras arriscadas

Acrobata: apesar de lineares, as fases escondem níveis importantes pelo caminho e Sonic exibirá suas habilidades acrobáticas para alcançá-los. O atleta poderá pendurar-se em barras paralelas, girando a toda velocidade e ganhando impulso para saltar.

Buáaa! cadê meu nariz"

Pendurar-se nas barras é fácil. Difícil é saber o momento certo de pular para alcançar as passagens

Saltitante: disparando em alta velocidade, você poderá usar rampas para ganhar altitude e, apertando determinadas seqüências de botões, conseguirá pular muito mais longe. Também é possível fazer uns gracejos no ar, aumentando sua pontuação na partida.

Mandando-se bem nas rampas você poderá cruzar passagens ou mesmo alcançar itens que ficam nas alturas

Perseguições alucinantes

Uma das qualidades marcantes de *Sonic Adventure* foi a inclusão de seqüências de perigo extremo em todas as fases. Estas imagens pareciam tiradas de filmes de ação e colocavam o porco-espinho em fugas alucinantes, escapando de enrascadas que variavam de orcas famintas a avalanches monstruosas. Porém, nestas cenas, o jogador não cumpria nenhuma façanha e pouco interagia. Agora, no segundo episódio da série, nos momentos mais perigosos o jogador ganha mais interação, ajudando, realmente, Sonic a safar-se de belas enrascadas... tá bom, só não vamos mentir e dizer que será difícil, pois, jogando a versão demo de *SA2*, conseguimos fugir com certa facilidade do caminhão imenso que persegue o herói pelas ladeiras íngremes de San Francisco congestionada. É moleza!

Destruindo tudo em seu caminho, o colossal caminhão não mede esforços para alcançar o velocista

De tudo um pouco

Carregando um personagem forte, a Sega atirava para todos os lados quando o assunto era Sonic e isso acabou gerando títulos dos mais variados gêneros:

- **Sonic Drift: entrando na velocidade sobre rodas, Sonic e patota participam de divertidas corridas de kart.**
- **Sonic Fighters: lançado apenas nos fliperamas, o jogo reunia toda a galera conhecida do Sonic para os maiores quebras.**
- **Sonic Labyrinth: aqui o velocista corre por labirintos complexos e encontra as valiosas esmeraldas do caos.**
- **Sonic R: apostando na corrida, a Sega reuniu os mais carismáticos personagens para competir (a pé) em belíssimas pistas.**
- **Sonic Shuffle: seguindo a onda do momento, o game trazia toda a turma competindo em dezenas de provas numa divertida gincana**
- **Sonic the Hedgehog Spinball: rolando por mesas de fliperama, o ouriço servia como bolinha durante as partidas.**

"Banco o DJ de danceterias nas horas vagas"

Participações especiais

Famoso como é, Sonic sempre foi valorizado pela Sega e acabou recebendo homenagens ou fazendo participações especiais em outros jogos da fabricante. Confira algumas pontas do porco-espinho:

- **Ayrton Senna's Super Monaco GP 2: só para dar o ar de sua graça neste famoso game de F1, Sonic aparecia correndo pelas telas de opções;**
- **Daytona USA: na primeira pista desta famosa corrida, você podia conferir o desenho do porco-espinho esculpido num rochedo;**
- **Rad Mobile: ao jogar esta clássica corrida de carros esporte, confere-se um boneco do Sonic pendurado no retrovisor interno;**
- **Shenmue: neste épico RPG você pode adquirir bonecos do herói em máquinas de brindes e outros locais muito inusitados. Maluquice!**

O novo inimigo: você mesmo

O eterno rival Robotinik ainda quer dominar o mundo, mas sabe que não tem chances contra o porco-espinho. Para superar seu rival, o cientista clonou as habilidades de Sonic e criou uma versão maligna do herói. Mantendo um clima de mistério, a Sega não revela os poderes do vilão, porém já é de se esperar que ele tenha todas as habilidades do herói, mais outras. Corridas em alta velocidade e muitas competições marcarão a disputa entre os rivais para provar quem é o porco-espinho mais veloz do game.

O cara não cansa? Novamente o cientista está em busca das esmeraldas do caos

A versão sombria do porco-espinho será o maior desafio da vida do herói azul

Robotinik insiste em fabricar toneladas e toneladas de maquinarias malucas

Babá espetada

Criadas para dar maior desafio e diversão, as simpáticas criaturas chaos estarão escondidas por todos os cantos. Seu dever é encontrá-las e levá-las ao centro de criação para desenvolvê-las. Usam-se itens encontrados pela fase, deixando os bichos mais fortes, e também é preciso alimentá-los com frutas. E enquanto estiver batalhando contra o mal, deixe as criaturas repousando no VMU. Já quando estiverem fortes, podem entrar em gincanas que dão bons prêmios e até segredos que recompensarão seu suor.

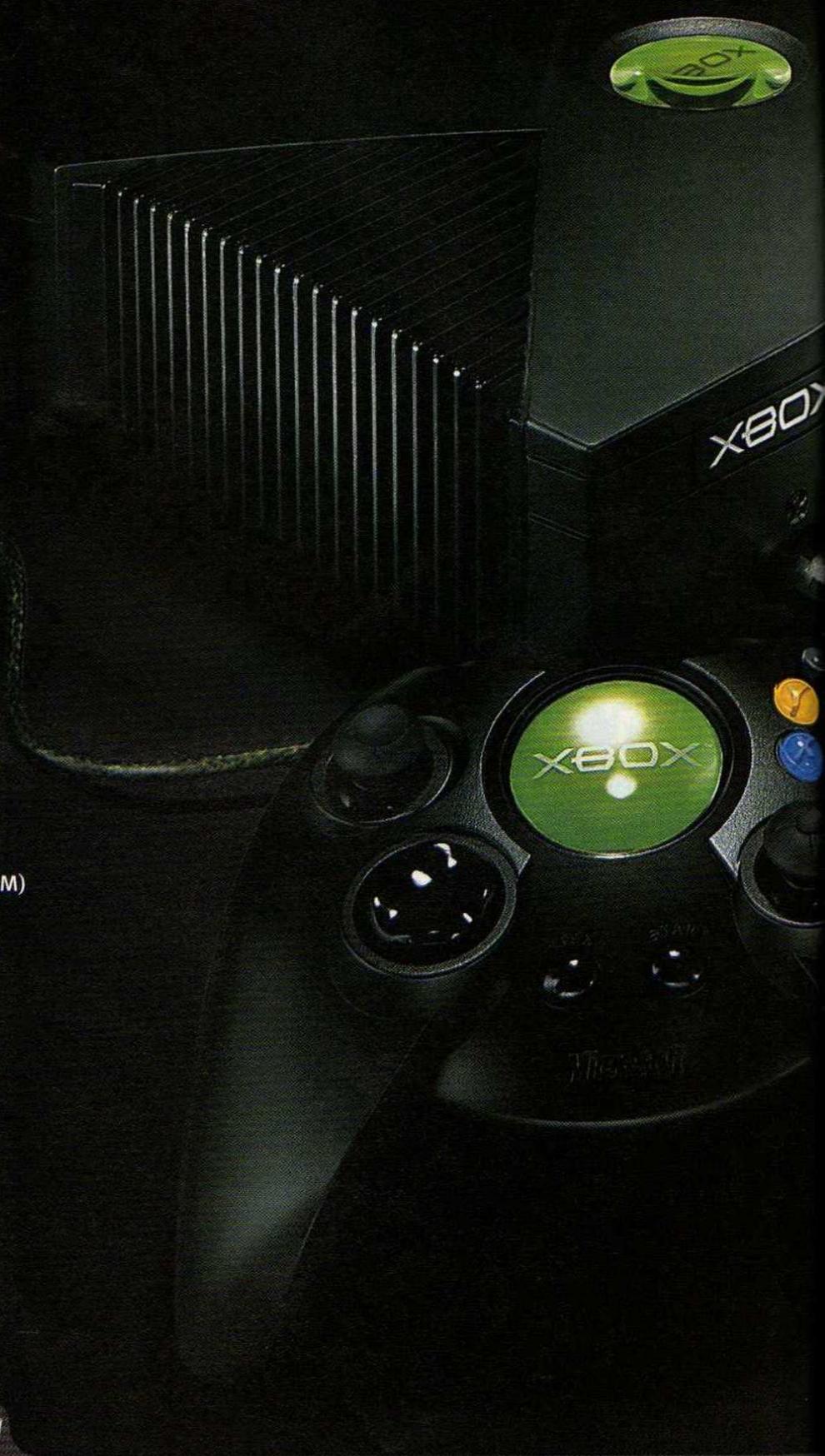
Tenha cuidado com os bichinhos, do contrário eles poderão parar no hospital

Esta galera é bastante animada e também necessita de cuidados muito especiais

Este é o Omochao... o trolha dará dicas importantes durante inúmeras fases

Esquarteja

Diga "olá" ao primeiro concorrente sério no mercado de consoles desde o apogeu do Atari. Trazemos a você uma apresentação exclusiva do equipamento da Microsoft, os sujeitos que o construíram e os primeiros títulos que você poderá jogar nele.

Crispin Boyer,
Mark MacDonald e Ryan Lockhart (EGM)
e Darius Roos (AG)

MOS O XBOX

"Quer saber por que escolhemos o verde para representar o Xbox?"*, pergunta Horace Luke, o animado designer industrial que bolou o visual da caixa de jogar da Microsoft. Pelo seu sorriso, está claro que ele mal pode esperar para nos contar o motivo. E mal podemos esperar para ouvi-lo. É por isso que estamos aqui, em Redmond, Washington, num prédio de escritórios apelidado Área Xbox. Deve haver um motivo científico e altamente dirigido ao mercado pelo qual o logotipo, a caixa e a jóia em formato de ouro que fica acima do console do Xbox cintilam com o verde fluorescente que você vê brilhando na capa desta revista. Mas não. *"É verde porque esta era a cor do único marcador fluorescente que eu tinha comigo quando comecei a rascunhar meus designs"*, explica Luke.

Era de imaginar. Apesar da mágica e do orçamento de 500 milhões de dólares (perto de 1 bilhão de reais, ou seja: quase seis vezes o que Lalau e sua turma são acusados de desviar na construção do Tribunal Regional do Trabalho de São Paulo), o projeto do Xbox sempre pareceu um tanto não-especializado. Tudo começou como uma idéia de um grupo de gênios da Microsoft, fãs ardorosos de videogames. Juntos, os caras convenceram Bill Gates de que o mundo estava preparado para um novo sistema de videogames. Juntos, pediram ajuda de designers de games para criar um console que é, ao mesmo tempo, poderoso e fácil de se trabalhar. Juntos, eles criaram a caixa que você vê aqui, saindo das sombras pela primeira vez.

Claro, esses caras podem trabalhar para uma das companhias mais monstruosas do planeta, mas, mesmo assim, eles estão entrando em águas desconhecidas e há uma chance real de que tudo possa dar errado. Além dos periféricos do PC, a Microsoft nunca produziu hardware para consumidores finais e está enfrentando uma competição bastante hostil de todos os lados. Mas, como descobrimos enquanto fazíamos esta reportagem enorme sobre o console da Microsoft e o ataque que planejaram à sala de sua casa, esses caras parecem estar fazendo tudo direitinho. Eles estão dando aos jogadores o que os jogadores desejam (Você sabia que os cabos dos controles têm quase 3 metros de comprimento?). Estão dando aos fabricantes de games o que eles desejam (Você sabia que o sistema é quatro vezes mais poderoso que o PlayStation 2?). E eles estão usando algumas idéias novas (Você sabia que pode gravar sua própria trilha sonora para o jogo, no hard drive?).

Mas, mais importante, vire a página para ver o Xbox agora, no tamanho real, quase oito meses antes de o sistema ser lançado mundialmente, até o fim deste ano. Luke, por exemplo, testou 50 esquemas de cores para o Xbox (algumas unidades tinham uma cor mais cromada e outras eram mais esverdeadas) antes de se decidir pela caixa final que você vê aqui.

XBOX - FRENTE (TAMANHO REAL)

Quatro Entradas de Controles
Não, não são portas USB, mas são tão rápidas quanto. As quatro portas do console têm 12 megabits de transmissão de dados na parte de trás. Assim, elas estão prontas para receber conexões de periféricos, como o microfone que se acopla à cabeça que a Microsoft está planejando como um slot de controle plug-in. (A Developer Argonaut já está fazendo um game que usa reconhecimento de voz.)

Bandeja de DVD
Sim, o Xbox irá reproduzir filmes em DVD, mas só com um controle remoto que você terá de comprar separadamente. A Microsoft diz que ele será bastante competitivo com relação ao preço. O drive em si tem uma bandeja motorizada de saída padrão. Protótipos anteriores possuíam uma entrada que *sugava* o disco, mas a falta de fornecedores e a preocupação quanto ao abuso do Xbox (como, por exemplo, moleques enfiando mostarda na entrada) forçaram a Microsoft a deixar a idéia de lado.

O VISUAL...

Vocês ajudaram a criar o design do Xbox. Bem, pelo menos, alguns milhares de vocês ajudaram. Pouco depois de Bill Gates dar a aprovação para o início do projeto Xbox em fevereiro de 1999, a Microsoft começou a entrevistar jogadores ardorosos ao redor do mundo. Os agentes do Xbox tinham uma missão: descobrir o que você queria no design de um sistema de games e o que você não queria.

Foi uma operação gigantesca e secreta desde o início. Representantes da Microsoft falaram com mais de 5 mil jogadores do mundo todo. Eles até visitaram 130 residências, onde tiraram fotos das áreas de entretenimento e mapearam os lugares em que os jogadores guardam e jogam seus games. *"Encontramos um monte de consoles no chão"*, diz Luke. *"Por quê? Porque, geralmente, o cabo do controle não era comprido o bastante. O tempo todo os jogadores nos diziam: 'Façam um cabo de controle mais comprido, façam um cabo de controle mais comprido'. Por isso, os cabos de controle do Xbox têm 2,90 metros."*

Enquanto as entrevistas aconteciam, Luke estava ocupado se transferindo do Grupo de Hardware da Microsoft, a equipe responsável pela linha SideWinder de controles de games para PC, para se tornar diretor criativo do projeto Xbox. Por sorte, ele já havia esboçado alguns conceitos. Seu primeiro rascunho, feito em agosto de 1999 no verso de um formulário de declaração de imposto de renda, era pouco mais do que alguns controles estilizados ao lado de uma grande letra X desenhada.

A imagem ficou. Quando a Microsoft anunciou o Xbox na Conferência dos Produtores de Games de 2000, em março do ano passado, na cidade de San Jose (Califórnia), a já famosa unidade de demonstração em forma de X prateado, que Bill Gates revelou no palco, era, basicamente, o rascunho do formulário de imposto de renda feito por Luke. *"Muita gente ficou dizendo que deveríamos fazer a caixa final na forma daquele X de alumínio mostrado por Gates"*, conta Luke, *"mas seria difícil mandar um negócio daqueles aos clientes. Pelo menos, agora sabíamos que o cliente queria mesmo algo que tivesse a aparência e espiritualidade daquela unidade. Tínhamos apenas de descobrir como fazer com que aquele design em particular coubesse no gabinete de áudio e vídeo dos jogadores, no chão, embaixo da cama ou onde quisessem guardá-lo."*

O trabalho conceitual continuou. Luke e os outros designers industriais da Microsoft trancaram-se numa sala de conferências com garrafas de vinho, pizzas, pilhas de papel A4 e uma etiqueta de propriedade da Microsoft que eles colocavam em cada rascunho. *"Nós ficávamos como loucos"*, diz Luke. *"Nenhuma idéia era ruim, surgiam idéias malucas o tempo todo, que iam de monumentos para colocar na sala de estar até os designs mais convencionais."* Uma das idéias era o Xbox ser pequeno e em formato de cubo – ôpa. Outra era de que a jóia verde do sistema brilhasse enquanto o aparelho estivesse funcionando, como o olho vermelho do supercomputador HAL, do filme *2001: Uma Odisséia no Espaço.* Finalmente, Luke acabou com centenas de rascunhos para os controles e o próprio console.

Enquanto isso, as entrevistas da Microsoft com os jogadores continuavam. Na maioria das vezes, os seus comentários diziam o

Botão Eject
A Microsoft fez esse botão maior porque é aquele que os jogadores usarão mais. O círculo em volta dele acende uma luz verde quando o sistema está rodando. Ele também pode brilhar em amarelo e azul, mas a Microsoft não determinou o que essas cores representam para o sistema. Uma coisa é certa: a luz não vai brilhar em sintonia com a atividade do HD. A Microsoft não quer indicadores visuais sobre como o drive está se comportando na caixa.

Botão Power/Reset
Aperte esse botão para ligar o Xbox. Aperte de novo para dar reset. Aperte e segure para desligar o sistema. Isso mesmo! Funciona como o botão de reset do PlayStation 2.

O design do Xbox foi feito depois de muitas entrevistas com jogadores de games. É quase uma máquina por encomenda. Até os fios do controle para o videogame são maiores (2,90 metros) do que os dos demais consoles – afinal, isso era um dos pedidos dos caras que curtem games e foram entrevistados pela Microsoft.

que os jogadores achavam dos sistemas dos concorrentes. *"Descobrimos que era muito limitador para as pessoas que o PS2 tivesse apenas duas entradas para controles"*, diz Luke. *"Assim, nós pensamos: 'Quatro entradas! É isso que as pessoas querem'."*

Os caras que curtem games diziam que o Dreamcast e seus controles tinham uma aparência muito sem graça, enquanto o do PlayStation era considerado um pouco mais excitante. Queriam que o Xbox parecesse um pouco mais dinâmico. *"Nosso visual desejado ficava entre 'inteligente' e 'futurista'"*, diz Luke. Com seu design planejado em mente, Luke matutou até encontrar a inspiração para o design final do Xbox em amplificadores de carros, aparelhos de som e transformadores de CPUs. *"Será um amplificador de jogo."*

Os técnicos podem submeter os designs a testes de resistência no estilo de Relatórios de Consumidores. Eles os fervem para ver se vão superaquecer, deixam cair para ver quantos maus-tratos podem suportar dos seus irmãozinhos, envelhecem artificialmente para ver se todas as partes ainda vão se encaixar da forma como deveriam daqui a alguns anos e mais um monte de outras coisas para fazer do Xbox algo que resista a um jogador inveterado de games.

Mas, deixando de lado os comentários sobre os padrões de cores, as entradas para controles e a extensão dos cabos, a Microsoft parece estar mais interessada no que você, jogador, tem a dizer. Afinal, esta é uma empresa sem nenhuma reputação entre os jogadores de consoles e que precisa mudar isso rápido se quiser alcançar sua meta de dominar o mercado. *"As pessoas acharam que a Microsoft iria complicar demais esse negócio"*, diz Luke. *"Por isso resolvemos fazer o Xbox supersimples. Não é um computador. É um utensílio doméstico. É um aparelho de game normal. E ponto final."*

O CONTROLE...

Toda essa conversa sobre a aparência do Xbox, como se chegou a ela e tal, é muito interessante do ponto de vista do design, mas todos nós sabemos o que é mais importante: o controle. Como o elo de acesso do jogador a qualquer game e também no papel de elemento do hardware que não apenas precisa ter uma aparência legal, mas também ficar confortável nas suas mãos por várias horas consecutivas, o controle é o componente no qual a equipe do Xbox sabia que não poderia fazer besteira. Assim, na hora de desenhar o joystick, a Microsoft se voltou para o mesmo grupo de especialistas de confiança: os jogadores entusiastas.

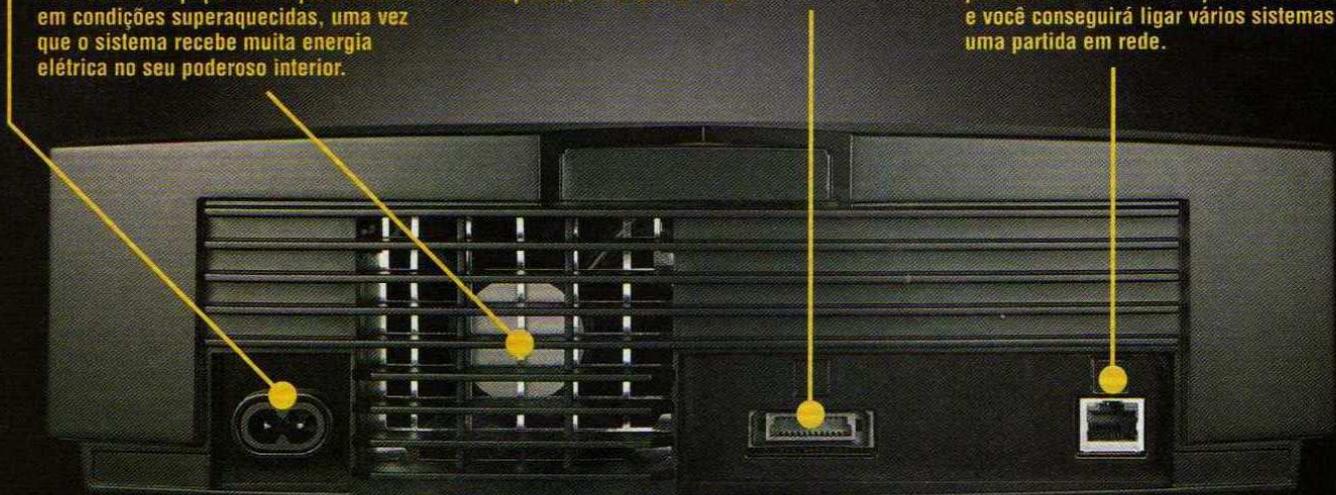
Após falar com centenas de viciados em games, a Microsoft concluiu que a maioria das pessoas gostava do controle do Dreamcast, mas não achava que ele era muito empolgante. O Dual Shock, por outro lado, era um dos preferidos graças ao visual, mas era muito pequeno para se ajustar às mãos dos jogadores. De posse dessa informação e outros dados, a equipe do Xbox decidiu encontrar o controle que parecesse certo. A equipe traria alguns novos designers de joysticks para que os grupos de jogadores julgassem, para ouvir sobre o que eles gostavam e o que odiavam sobre os novos modelos e depois voltar à prancheta para melhorar as idéias que eles davam. Esse processo foi repetido até que centenas de idéias diferentes resultaram em três designs finais. Quando esses três foram trazidos de volta, junto com os controles do Dreamcast e do Dual Shock, 70% dos entrevistados escolheram o design final que você vê na página 38 como favorito.

Xbox - Traseira

Plug de Energia
O Xbox vem com um *fio especial* de energia que você conecta diretamente num lugar da parede conhecido como *tomada*, onde uma coisa chamada *eletricidade* traz a unidade à vida.

Sistema de Ventilação
Em uma palavra: enorme. A Microsoft devotou uma equipe inteira para trabalhar em condições superaquecidas, uma vez que o sistema recebe muita energia elétrica no seu poderoso interior.

Conector Digital
É aqui que você irá conectar seu Xbox à TV. A Microsoft venderá todo tipo de cabos para televisão. Os games irão detectar automaticamente a sua conexão e definir a resolução apropriada de tela. Também estará disponível para compra um conector de saída digital (óptico). Assim, você poderá linkar a um receptor A/V com áudio DTS.

Porta de Ethernet
Aqui está a sua ponte para a banda larga, se tiver uma conexão via cable modem, DSL, T3 ou seja lá qual for. Azar para os jogadores que ainda fazem conexão dial-up, pois a Microsoft não pretende mais produzir o Xbox com um modem de 56K. Mas é possível ligar dois sistemas através desta porta com um cabo padrão de ethernet. Coloque um hub de ethernet e você conseguirá ligar vários sistemas para uma partida em rede.

Mas que tipo de características foram acrescentadas ou abandonadas ao longo do caminho? Designs iniciais de controles incorporavam uma janela familiar para um cartão de memória visual. Por que o pessoal de Luke dispensou a idéia? *"Nove entre dez pessoas nunca olharam para seus VMU. Fisicamente, você não consegue olhar tão rápido da tela do seu televisor para esse pequeno aparelho. Esse aparelhinho não vale o tempo que você vai perder."* A Microsoft também pensou e repensou se deveria colocar quatro ou seis botões na frente do controle, mas, *"constantemente, os jogadores nos pediam para não desistirmos (dos botões extras)"*, diz Luke. Manejamos o controle do Xbox por alguns momentos na Área Xbox (mas sem testar com um game de verdade) e nos pareceu bom. Grande e substancial, ele se parece muito com o do Dreamcast, mas se ajusta melhor à forma e ao contorno da mão, como uma versão melhorada do controle do SideWinder. Não é de estranhar: várias pessoas da empresa atuaram nos dois aparelhos.

O hardware...

A Área Xbox é um labirinto e, no fundo de uma sala, vemos um kit de desenvolvimento do Xbox ligado a um monitor de 20 polegadas, no qual um golfinho nada em círculos preguiçosos sobre o fundo cor de areia do mar, luz solar filtrada dançando em todas as texturas em alta resolução. Não é a demonstração de tecnologia mais espetacular que já vimos. Em qualidade visual, o golfinho e seu hábitat estão alguns passos atrás do novo game *Ecco – The Dolphin*, do Dreamcast. Mas, depois, notamos o contador de frames no canto da tela. Esta demo está rodando a 300 frames por segundo. Nada mal, considerando que essa velocidade é cinco vezes maior do que aquela com que o monitor pode trabalhar. Seamus Blackley, gerente do Grupo de Tecnologia Avançada da Microsoft e o homem que deu início ao projeto Xbox, nos assiste olhando o golfinho. *"No set de chips final do Xbox, essa demo vai rodar a mais de 1 mil frames por segundo"*, diz ele. *"E tudo isso está sendo gerado no chip de gráficos. A CPU não está fazendo nada neste momento."*

Esse negócio pode gerar visuais comparáveis ao PS2 sem muito esforço. As comparações entre o Xbox e o PS2 são inevitáveis, e a equipe do Xbox certamente as acolhe bem. Seu sistema deixa para trás o PS2 em cada categoria técnica (veja tabela ao lado). Mas esses caras estão mais orgulhosos ainda do processo por trás do design do hardware, um design pelo qual não estão nem levando o crédito. *"Nós não bolamos o design do Xbox sozinhos"*, diz J. Allard, gerente geral do sistema Xbox. *"Conversamos com a comunidade que desenvolve games e foi ela que criou o design da coisa."*

Desde o início desse processo, Blackley e Allard fizeram centenas de perguntas aos criadores de games. *"Qual sua maior frustração quanto aos consoles?"*, questionaram. *"O que mais adoram neles? O que gostam sobre desenvolvimento para PCs? O que não gostam?"* Eles ouviram diversas vezes que os criadores estavam tendo 30% da sua visão criativa descartada por causa de restrições do hardware, e a arquitetura do PS2 acabou se tornando alvo de muitas discussões. *"Os processadores VU do PlayStation 2 são superpoderosos, mas... só 4 megabytes de buffer (numa tradução nada científica, é a memória no console que permite a transferência de dados)?! O que eu vou fazer com isso?"*, comenta Allard, somando os comentários mais comuns dos criadores sobre o sistema da Sony. *"É como dirigir uma Ferrari... na chuva e com pneus carecas. Você não consegue notar o potencial do sistema porque um componente fraco compromete a força do todo."*

A equipe do Xbox também criou um Comitê de Conselheiros, incluindo John Carmack (da id), Tim Sweeney (criador do Unreal Engine), alguns caras da EA, criadores no Japão e muitos sujeitos ligados a tecnologia de várias empresas de hardware para PC. Foi um plano de ação bastante informal. Membros do comitê trocaram e-mails, oferecendo todo tipo de sugestões, desde os méritos do playback de filmes em DVD até as taxas ideais para licenciamento. *"Nós pedimos opiniões e eles reagiram assim: 'Caraca! Vocês vão mesmo nos dar atenção e implementar nossas sugestões de mudanças!'"*, conta Blackley.

Em pouco tempo, Blackley tinha uma lista enorme de componentes e especificações, tudo de que o Xbox precisava para se

tornar um dos sistemas de games mais quentes. O Xbox dará aos criadores o que eles mais queriam: muita memória RAM (64 megabytes dela!) unificada para que eles possam gerenciá-la entre gráficos, som, cálculos. Tudo isso combinado ao chip gráfico customizado da nVidia (até bem pouco tempo, ele era tão poderoso que só existia no papel) faz do Xbox um sistema que *"coloca controle criativo nas mãos do artista, não dos programadores"*, afirma Blackley.

E o Xbox é um console tão amigável quanto poderoso. *"Não é como 'Oh, vamos usar um chip de configuração esquisita que ninguém no mundo ouviu falar antes'"*, diz Lorne Lanning, responsável pelo jogo *Oddworld Inhabitants*, que, recentemente, alterou o desenvolvimento de *Munch's Oddysee* exclusivamente para o Xbox. Não é difícil descobrir com qual sistema Lanning (um crítico declarado do PS2) está comparando o Xbox. *"As únicas pessoas que se entusiasmaram com um sistema desses são programadores. Qualé?! Não é preciso inventar uma câmera de cinema toda vez que vão rodar um filme. Concentre-se na história e nos personagens."*

O Xbox pode gerar mais de duas vezes mais polígonos do que o PS2. Sua combinação de farta memória e um grande HD permite que sejam criados níveis infindáveis. Mas você só terá uma idéia plena do que o Xbox significa para os games de console se considerar cada faceta da sua unidade de processamento gráfico nVidia, que oferece aos criadores uma filosofia diferente daquela a que estavam acostumados nos outros consoles.

Ele difere do PS2 em algumas de suas funções mais fundamentais e feijão-com-arroz. Para iniciantes, a Microsoft planeja incluir um chip tipo V, para censura. Não, essa coisa não vai mudar a cor do sangue para verde ou amenizar o conteúdo para o pessoal do Jardim de Infância. Ele vai funcionar como um código de restrição de idade – como nos aparelhos de DVD. Ative-o e o Xbox não aceitará games acima de uma idade definida, a menos que você digite uma senha. E, falando de DVD, o sistema não reproduzirá filmes diretamente do aparelho: você terá de comprar um controle remoto separado que ativará a interface do DVD. *"Nós conversamos com um monte de gente que só comprou o PS2 porque ele aceita filmes, enquanto os games eram considerados apenas um bônus"*, conta Allard, referindo-se à decisão sobre o controle remoto. *"Nós pensamos, 'Caramba! Nós o queremos como cliente, mas ficaríamos doidos se o cara comprasse um Xbox e só assistisse a filmes neles."* (O que a Ação Games *pensa a respeito: na boa, aqui parece que a desculpa é furada e que a opção da Sony – sem controles remotos ou outras futricas – é melhor.)*

Você também irá notar que o Xbox não traz entradas USB, mesmo a Microsoft tendo anunciado originalmente que teria. A postura de Blackley é inflexível de que USB não pertence às máquinas de games porque não há garantias de que os periféricos irão funcionar automaticamente quando você plugá-los. *"Há infinitas possibilidades para trabalharmos com pessoas que usam camcorders e coisas do gênero para fazer adaptadores especiais"*, diz ele. *"Então, isso é legal porque você pode estar certo de que a câmera ou qualquer outra coisa plugue direito e funcione perfeitamente."* A Microsoft também promete que a seqüência de inicialização do Xbox será muito mais curta do que a do PS2. Eles esperam que você possa estar olhando para um game dentro de oito segundos assim que ligar a máquina.

Uma batidinha rápida na porta da sala de conferência significa que é hora de encerrarmos nossas perguntas sobre hardware. Mas, antes de darmos uma olhada nos games do Xbox em ação, Blackley espera um momento e nos esclarece uma coisa. Em nossa busca para entender as especificações, parece que deixamos passar um ponto importante. *"As pessoas sempre perguntam qual é a única coisa que diferencia o Xbox dos demais"*, diz ele, *"e eu não acho que é sobre tecnologia ou coisa do gênero. É o fato de que são caras como nós que o estamos fazendo. Nós somos jogadores."*

XBOX VS OS OUTROS CARAS

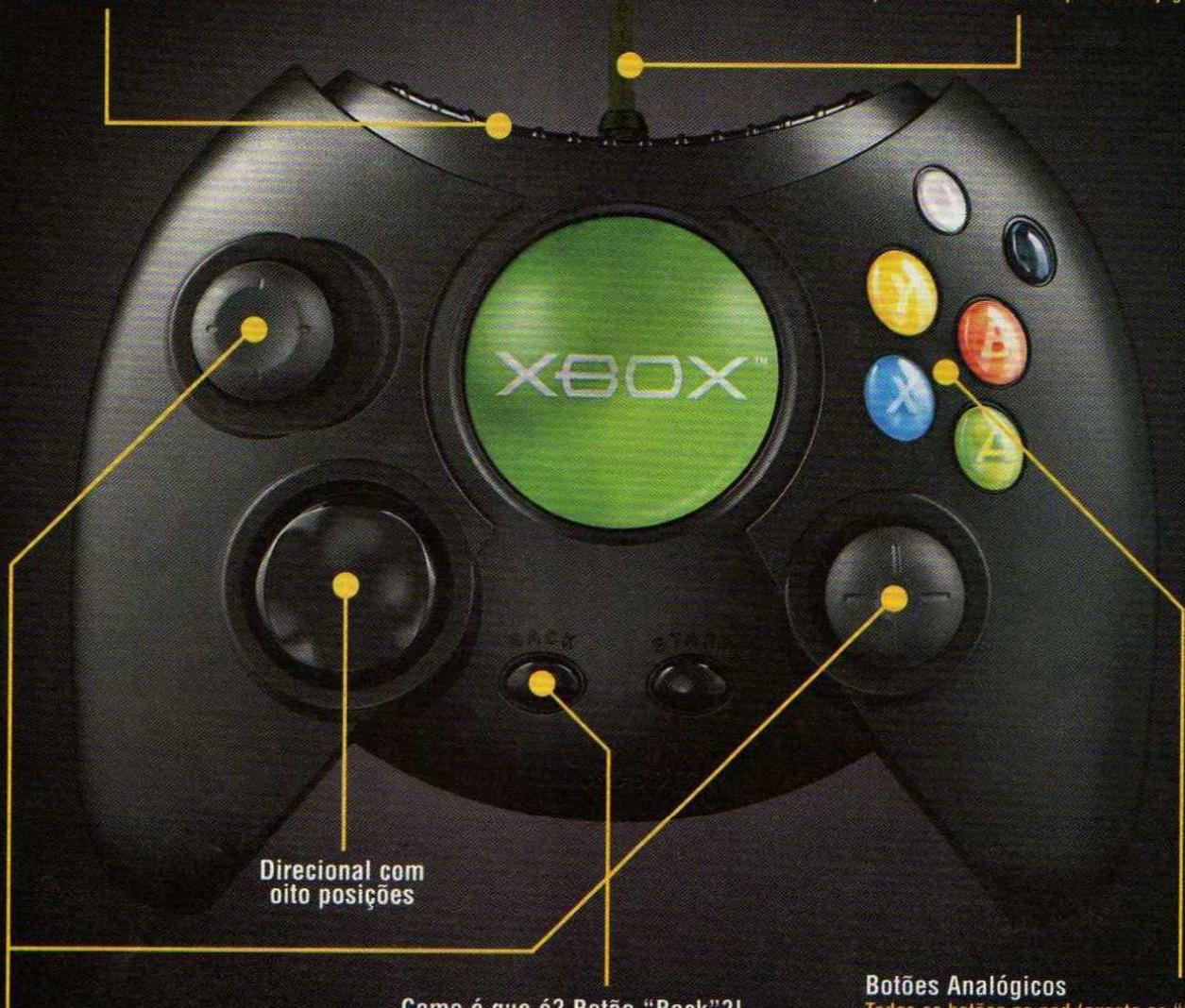
	Xbox	PS2	GameCube	Qual é o grande lance
CPU	733MHz	294-912MHz	405MHz Power PC	Velocidade. O grande benefício aqui é que a CPU Intel do Xbox é muito mais fácil para os desenvolvedores trabalharem do que o propulsor do PS2.
Processador gráfico	nVidia 250MHz	147-456MHz	202.5MHz	Permite efeitos como mapeamento de relevo e de brilho com pouca ou nenhuma alteração de desempenho. Também libera a CPU para cálculos e Inteligência Artificial.
Memória total	64MB	40MB	43MB	Não só o Xbox tem muita memória RAM, como ela também é unificada e pode ser acessada duas vezes mais rápido.
Performance de polígonos	125 milhões/seg	66 milhões/seg	6-12 milhões/seg*	Para encurtar uma longa história, o Xbox será capaz de mostrar modelos muito detalhados.
Texturas comprimidas	sim (6:1)	não	não se sabe	Com a supostamente baixa perda de compressão do Xbox, os criadores serão capazes de armazenar muito mais textura na memória RAM, proporcionando visuais com qualidade próxima a de um filme.
Calibre da máquina	2 a 5 vezes DVD, hard disc 8 GB, 8MB Memory Card	4 vezes DVD, 8MB Memory Card	1,5GB disc, 64MB Digicard 64MB SD-Card	Seguindo a tendência atual, o Xbox utiliza discos de DVD, mas pode ler mais rápido do que o PS2.
Canais de áudio	256	48	64	O alto número de canais do Xbox significa que ele pode gerar 256 efeitos sonoros independentes de uma só vez.
Suporte de áudio 3D	sim (64 canais 3D)	não	não se sabe	Embora possua setup de alta definição de som surround, o Xbox também pode utilizar efeitos sonoros 3D através dos alto-falantes de uma TV stereo.
Conexão em banda larga	sim	sim, no futuro	opcional	A Microsoft espera que alguns dos games no lançamento do Xbox oferecerão a possibilidade de jogo on-line através da porta de ethernet.
DVD	por meio de controle remoto vendido à parte	sim	não	Assim como o PS2, o Xbox aceitará discos de DVD, mas você terá de comprar um controle remoto separado. Ponto para a Sony.
Resolução máxima	1920 x1080	1280 x 1024	não se sabe	Com todas essas capacidades de alta resolução, o Xbox parece ser o único sistema de games capaz de exibir seus jogos num formato HDTV de verdade.
Lançamento	terceiro trimestre de 2001	março de 2000	outubro de 2001	O principal problema nisso tudo é que a Microsoft estará enfrentando produtos da segunda geração do PS2 quando o Xbox chegar às lojas.

* A Nintendo é a única que apresenta a performance com todos os efeitos em funcionamento. Microsoft e Sony falam de polígonos na teoria.

XBOX - CONTROLE (TAMANHO REA

Slots Duplos de Acessórios
Assim como o pad do Dreamcast, o controle do Xbox tem dois slots em cima para cartões de memória e outros acessórios, incluindo microfone e fones de ouvido e, como Seamus Blackley, da Microsoft, acrescenta rapidamente, *"coisas que nós ainda nem imaginamos".*

Capacidade de Ruídos
Os ruídos internos são gerados a partir de dois motores, um que produz sons graves e outro que faz os agudos. Assim, ele pode vibrar em níveis de "zumbido de abelha" a "meteoro caindo no seu colo".

Fios Extralongos
O fio do controle tem 2,90 metros de comprimento (o do DC tem em torno de 2 metros, enquanto o do Dual Shock 2 tem quas 2,5 metros). Os designers estão esperando qu isso evitará que os jogadores movam seu Xbo para o chão toda vez que forem jogar.

Direcional com oito posições

Botões de Bastões Analógicos
Os dois bastões analógicos podem ser "empurrados" como botões, da mesma forma que o L3 e o R3 no Dual Shock, da Sony.

Como é que é? Botão "Back"?!
É isso aí! Em vez do tradicional botão "Select" perto do "Start", o Xbox tem um botão "Back" que fará você voltar pelos menus e opções. A Microsoft pensou em chamar o botão "Start" de "Forward", mas acabou optando pelo convencional.

Botões Analógicos
Todos os botões no pad (exceto os "Start", "Back" e "D-pad") são analógicos, como no Dual Shock 2. Em outras palavras, eles detectam diferentes cargas de pressão para controlar, por exemplo, a força de um chute num game de luta.

Gatilho
Os gatilhos embaixo dos dois lados do controle também imitam o design visto no Dreamcast. Com um maior curso de deslocamento, eles garantem controle mais preciso das funções analógicas, como ajustes de câmera e aceleração em jogos de corrida.

Os games...

Seamus Blackley está nos atormentando com *Gradius 3* e *4*. *"Vocês usam potência no automático ou no manual?"*, ele pergunta. *"Quantas vezes vocês aceleram? Que mísseis utilizam?"* Vimos que os caras do Xbox eram jogadores barra-pesada, mas queríamos saber se esse papo não era um golpe publicitário. Por serem jogadores, os Xboxers sabem que são os games que farão com que seu sistema decole ou afunde. É por isso que Allard supervisiona um exército de caras cujo único trabalho é estabelecer relações com editores e criadores, ajudá-los a se atracar com o hardware, criar títulos exclusivos do Xbox e, resumindo, *"enriquecer os editores e transformar os criadores em heróis"*, diz ele.

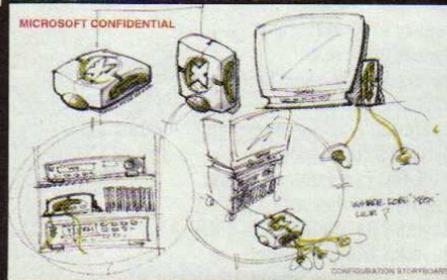
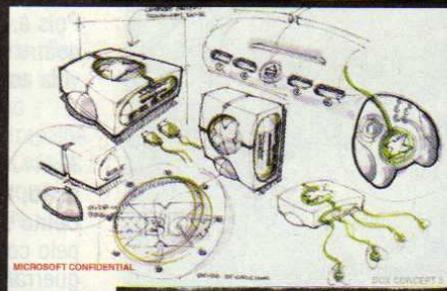
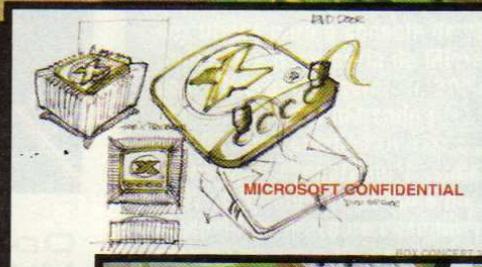
Allard espera ter, pelo menos, dez títulos em parceria para lançar. E de todos os gêneros: esporte, corrida, ação e luta. Sua política sobre esses games é simples. *"Nada de portas de entrada, nada de remendos, nada de lixo"* é o seu lema. A Microsoft terá uma equipe de revisão que aprova cada título do Xbox em potencial ainda no estágio inicial de desenvolvimento. É claro que a Sony, a Nintendo e a Sega também contam com um controle de qualidade parecido (embora elas acabem aprovando os games no final do ciclo de desenvolvimento), mas nós ainda vemos games de qualidade inferior nesses sistemas. Por que esperaríamos algo diferente da Microsoft? *"Nós sabemos do que o sistema é capaz"*, explica Allard. *"Há um padrão de qualidade. Se este padrão não é atingido, não estamos interessados."* Bela promessa, mas ainda uma promessa.

A Microsoft exige que quaisquer games de PS2 ou PC que venham para o Xbox devam ser incrementados para tirar vantagem do poderoso hardware. Allard destaca como exemplo a versão ampliada de *Tony Hawk Pro Skater 2* para o Xbox. Ela oferecerá a opção de múltiplos jogadores pela internet, além dos parques de skate do primeiro game. Relatórios anteriores indicam que esses velhos parques serão integrados aos níveis da nova versão, criando ambientes expandidos.

A quantidade de parcerias do Xbox é simplesmente espantosa. Vamos pegar a Electronic Arts como exemplo. Os criadores da EA fizeram um pedido de mais de 500 kits de desenvolvimento do Xbox e estão trazendo todas as suas maiores franquias para o sistema. Podemos esperar por dez títulos dentro dos seis primeiros meses. Agora, todos os editores que forem importantes, mais de 200 ao todo, estão atrás do Xbox. Claro, a Sony está criando todas as armas para segurar o maior número possível de games exclusivos para o PS2.

Ed Fries, vice-presidente de edição de games da Microsoft, supervisiona doze equipes de desenvolvimento internas e dezenove externas que estão criando 40 games próprios no momento, sem falar em doze ou mais títulos sendo feitos no Japão. *"Tenho mais ou menos uma dúzia de games para serem lançados agora mesmo"*, conta ele, *"mas, quando estamos quase lá, vemos que alguns games ainda precisam de mais tempo. Esse número provavelmente vai cair para seis."* Fries planeja lançar de 20 a 30 títulos durante o primeiro ano do sistema. Assim como Allard, ele também está visando a todos os gêneros. Sabemos que um game de luta de Bruce Lee está sendo feito, assim como títulos de snowboarding e futebol. Os estúdios no Japão estão testando conceitos em torno de RPG, mas não foi aprovado nada ainda. Fries está visando ao público de 16 a 26 anos como alvo da primeira leva de games do Xbox. *"Esses são os jogadores que influenciam todos os outros"*, conta Fries.

Os caras por trás da máquina insistem que, apesar de suas origens de PC, no fundo é um console barra-pesada. Mas nós ainda temos algumas questões sobre o sistema. Quanto ele custará? (Nós achamos que será por volta de 300 dólares.) Qual é a data exata de lançamento? Mas está claro que os caras por trás disso tudo conhecem muito bem seus games e sabem como tocar o negócio de hardware, e, ainda por cima, se divertem com isso. *"Passamos um tempo enorme só pensando como é entrar numa loja e comprar um novo título. Eu me lembro de como era isso e quero ter certeza de que o Xbox vai arrasar", diz Blackley.*

E, se você ainda não está convencido, saiba que poderia ser pior. *"E se o único marcador que eu tinha comigo quando comecei a criar o Xbox fosse cor-de-rosa?"*, pergunta Luke.

Ao longo do processo de criação, houve várias mudanças e muitas idéias foram abandonadas. Nas imagens acima, rascunhos iniciais do Xbox, modelos de joystick que foram deixados de lado e o protótipo mostrado por Bill Gates (primeira foto ao alto). Muitos jogadores de games sugeriram que esse modelo de alumínio fosse o escolhido em lugar da versão negra.

JOGOS PARA XBOX

Títulos confirmados

1906: An Arctic Odyssey (Black Cactus)
Black & White (Lionhead)
Crash Bandicoot X (Konami)
Crimson Skies (Microsoft)
Defender of the Crown (Cinemaware)
Dragon's Lair 3D (Dragonstone)
F1 GP-3 (Microprose/Hasbro)
Giants (Planet Moon)
Half Life 2 (Sierra)
Halo (Bungie)
Internal Affairs (ATD)
Kessen 3 (Koei)
Knockout Kings (EA)
Madden NFL 2002 (EA)
Mech Warrior X (Microsoft)
Metal Gear Solid X (Konami)
Oddworld: Munch's Odysee (Oddworld Inhabitants)
Picassio (Promethean Design)
Project: Dragonfly (Lost Boys Games)
Salt Lake City 2002 (ATD)
Silent Hill X (Konami)
Soldier of Fortune (Majesco)
SRC (Criterion)
SSX Snowboarding (EA)
Stunt Driver (Climax)
Tetris World (THQ)
Title Defense (Climax)
Tony Hawk 2 Enhanced (Activision)
Tyco R/C (Mattel)
Villeneuve: Virtual Velocity (Ubi Soft)
VIP (Kalisto/Ubi Soft)
Warzone On-line (Paradox)
WWF (THQ)
X-Isle (Cytek)

Títulos não confirmados, mas prováveis

Colin McRae X (Codemasters)
Desert Storm (SCi)
Dinosaur (Ubi Soft)
Duke Nukem X (GoD)
Fifa 2002 (EA)
Final Fantasy X (Square EA)
Jungle Book (Ubi Soft)
Jurassic Park 3 (Konami)
Lara Croft X (Eidos)
Legacy of Kain (Eidos)
Nascar 2002 (EA)
Neverwinter Nights (Stormfront)
Obi-Wan (LucasArts)
Operation Flashpoint (Bohemia Interactive)
Outcast 2 (Infogrames)
Pack Rat (Screamin Monkey)
Rayman On-line (Ubi Soft)
Rayman Revolution (Ubi Soft)
Rayman Tribes (Ubi Soft)
Ready 2 Rumble Round 2/3 (Midway)
Sacrifice (Shiny)
Sinister RPG (Sinister)
Spider-Man (Activision)
Spy Hunter (Midway)
Star Trek Voyager: Elite Force (Raven)
Star War Galaxies (LucasArts/Verant)
The Great Escape (SCi)
The Matrix (Shiny)
The Thing (Konami)
Thunderbirds (SCi)
WCW X (EA)
XFL (THQ)

ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE

Ação, Oddworld Inhabitants

Ele é feio, magricela e cheira mal. Ele é Abe e o primeiro anti-herói do Xbox. O sujeito aventurou-se duas vezes nos 32 bits, mas tem fôlego para encrencas maiores. Nesta nova odisséia por *Oddworld* (um planeta dez vezes maior que a Terra) o foco está em Munch, o último alienígena da espécie gabbit, que é perseguido por diversos predadores e será salvo por você.
No início da jornada o anfíbio Munch está numa cadeira de rodas e sob os cuidados do anti-herói. Porém, ao recuperar-se, Munch mostra-se útil e com habilidade para manipular objetos mecânicos. E os jogadores ainda poderão contar com o papo e força telepática de Abe para controlar as mentes das criaturas estúpidas.
Pois é, mas a grande inovação de *Munch's Oddysee* é o ecossistema que, com quatro estações climáticas diferentes, traz alterações ambientais e até ciclos de vida aos personagens. Sem dúvida, esta é uma aventura do outro mundo.

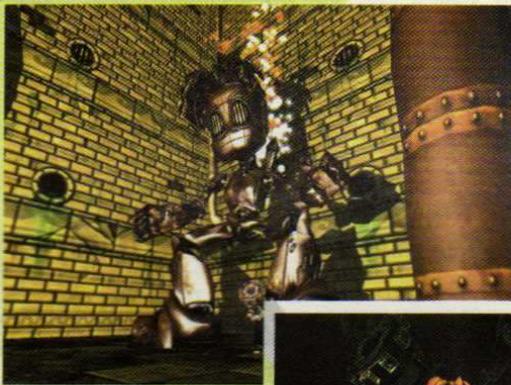
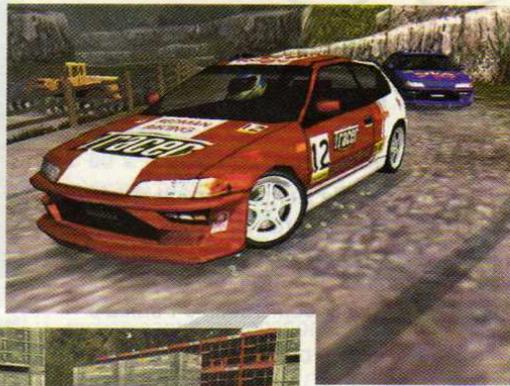
HALO

Ação, Bungie Software

Como soldado, você enfrenta milícias pelo controle de planetas. Como nas guerras reais, leva vantagem quem partilhar táticas em grupo ou guiar veículos (aeronaves, jipes, tanques) durante os combates – os solitários são alvos fáceis. Os desafiantes carregam arpões, escopetas, lança-chamas, metralhadoras, rifles, entre equipamentos humanos ou alienígenas.
O visual é surrealista, cercado por hologramas e paisagens que parecem pintadas à mão, sem falar dos efeitos com luzes, reflexos e translucidez.

E-Racer

Corrida, Rage Software PLC

O esquema é pisar na tábua, desafiando vários motoristas pela internet. Não há limites para correr e os pilotos podem dirigir por traçados, tanto em campos e montanhas como em ambientes mais urbanos (áreas comerciais, industriais, residenciais e portuárias). Os carangos não são modelos reais, mas são legais. A fabricante disponibilizará novos automóveis e pistas via on-line, inclusive organizando torneios e votações para que os usuários escolham que tipo de equipamentos querem adquirir pela rede.

Malice

Aventura, Argonaut Games PLC

Produzida com exclusividade para Xbox, aqui você desencantará como a inocente Alice que, inexplicavelmente, vê-se transportada a um universo esquisito. Há elementos e personagens que fazem alusão ao clássico *Alice no País das Maravilhas*, porém num ambiente mecânico e independente. Os 25 cenários mecanizados são controlados pelo funesto Malice Incarnate, que atrapalha seu progresso enviando vários capangas. E para lidar com seus problemas, a garota usa armas devassas como forquilha, maça, martelo.

1906: An Antarctic Odyssey

RPG, DarkWorks

Pólo Sul. O frio é intenso e a maioria de seus dentes está quebrada – tão forte é a reação das dentadas causadas pelos impulsos involuntários dos músculos de seu rosto. A situação é letal, e o desespero, o menor de seus problemas. No papel de um cientista que, em expedição à Antártida, vê sua embarcação acidentar-se, você terá de suportar o pior dos desafios: sobreviver. A tensão o acompanhará ao longo de toda a jornada e o clima é garantido pelo enredo baseado no romance do escritor Júlio Verne.

Espalhando o Xbox

A Microsoft está montando uma superestrutura para lançar o Xbox com sucesso. No audacioso projeto a empresa já firmou contrato com mais de 200 fabricantes de jogos, entre elas a Electronic Arts, que está desenvolvendo dez títulos para o console de 128 bits. Segundo a assessoria da Microsoft, o aparelho custará cerca de 300 dólares e tem lançamento marcado para outubro de 2001 nos Estados Unidos e Japão. Na Europa, chegará no 1º trimestre de 2002, enquanto no Brasil e no México tem prazo de desembarque para no máximo 12 meses após o lançamento gringo.

Para distribuir consoles e jogos, a Microsoft optou pela empresa Flextronics International, que será responsável pelo abastecimento dos postos de venda em vários países do mundo, inclusive Brasil.

Thiago Parijiani

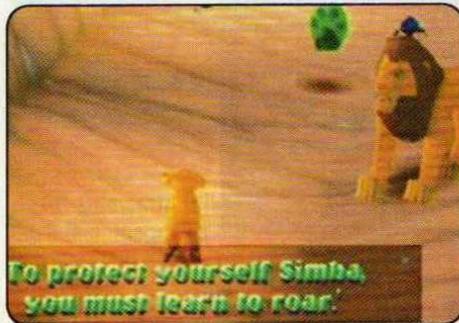
Felipe Azevedo

The Lion King: Simba's Mighty Adventure (PSX)

Aventura, Activision
1 jogador, 1 CD

Ninguém duvida que a Disney é dona do mais renomado estúdio de animação existente. Mas, quando o assunto é videogame, a empresa deixa muito a desejar. O game é baseado nos dois desenhos animados do felino Simba (*O Rei Leão*). O mandachuva da selva vive aventuras em cenários similares aos destas animações. Os gráficos são simples, e o nível de dificuldade, voltado para o público mais infantil. Existem minijogos para brincar com Timão e Pumba e você pode habilitar outros para divertir-se com Rafiki.

Nota final: 5,0

Um dia, meu chapa, este gatinho será o rei da selva. É mole ou quer mais?

Durante a aventura, você recebe a instrução de outros personagens conhecidos

Harvest Moon: Back to Nature (PSX)

RPG, Natsume
1 jogador, 1 CD

Você é daqueles que sempre sonhou em viver no campo, bem longe da cidade? Então, não perca a oportunidade de transformar uma fazenda decadente em uma propriedade valorizada. Em *Harvest Moon*, você planta, colhe e cozinha os alimentos de sua própria horta. Mas nem só de trabalho vive um camponês. Nos momentos de lazer, acontecem divertidos campeonatos e lutas de sumô entre frangos e guerra de tomates, acredita? Fora isso, ainda sobra um tempo para você encontrar a sua cara-metade. Ê, vidão mole!

Nota final: 6,5

Calma, vaquinha! Fique na sua e relaxe. Não vou apertar suas tetas com força

Warriors of Might and Magic (PSX)

Aventura, The 3DO Company
1 jogador, 1 CD

Num mundo fantasioso, você comanda Alleron, um guerreiro acusado de feitiçaria que é capturado e amaldiçoado com uma máscara sobrenatural. E não bastando isso, o cara também é jogado num poço misterioso. Agora, o negócio é enfrentar as criaturas que habitam as profundezas, traçando caminho pelas 20 fases (divididas em nove ambientes diferentes) que o separam dos safados que te traíram. Claro, você precisará livrar-se da máscara abominada e esfolar os adversários com espadadas e ataques mágicos.

Nota final: 4,5

"Sou feio mesmo. Além disso, estudei na mesma escola do Gorpo. Vai encarar?"

Mesmo em alta velocidade, dá para ver até a textura da neve. É bem preciso

Sno Cross Championship Racing (DC)

Corrida, Crave Entertainment Incorporation
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Quem disse que a neve não pega fogo? Par tirar a dúvida, experimente descer os Alpes e outras pistas escorregadias com snow mobiles (veículos próprios para andar na neve e no gelo) nervosos. A adrenalina vai a mil! Para aumentar o realismo, dá para correr em cidades famosas pelas competições do esporte: Aspen, Calgary, Kiruna, Munique, Nagano, entre outras. Você pode participar de campeonatos, corridas especiais e até tentar bater recordes de tempo. Tudo com bons gráficos e comandos bem precisos.

Nota final: 7,0

Tonka Space Station (PS

Aventura, Hasbro Interactive
1 jogador, 1 CD

A Tonka, para quem não sabe, é uma tradicional fábrica de brinquedos dos Estad Unidos. E agora, pela primeira vez, a empre investe no ramo do entretenimento virtual. Com a ajuda de Tonka Joe, o mascote da fábrica, você deve fazer a estação espacial Tonka (será que não rolava um nome mais criativo?) funcionar a todo vapor. Para isso, será preciso viajar por buracos negros, controlando veículos motorizados. Se é divertido? Com certeza é muito mais chato que brincar com um brinquedo real.

Nota final: 3,5

Tonka Joe é um mascote perfeito, né? Repare na roupinha dele – que gracinha

Charge'n'Blast (DC)

Ação, Xicat Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Num futuro próximo, você assume a missão de proteger a Terra de criaturas alienígenas e insetos gigantes. Como fazer isso? Mandando bala neles! Você conta com um arsenal poderoso: lança-mísseis, lança-granadas e canhões de raio laser. Mas não espere um game de ação desenfreada. O herói da história move-se apenas lateralmente e, para completar, o tempo para acabar com a raça dos bichos é limitado. Por isso, o segredo é ficar esperto. Enquanto esquiva-se dos ataques, capriche na mira e mande ver.
Nota final: 5,5

Não adianta atirar nas bolas incendiadas. Apenas fuja antes que seja tarde

Daytona USA 2001 (DC)

Corrida, Hasbro Interactive Incorporation
1 ou 2 jogadores (na internet), 1 GD

Lançado originalmente para os fliperamas, *Daytona USA* tem as qualidades que não podem faltar em um jogo de corrida: alta velocidade e realismo. Nesta versão on-line para o 128 bits da Sega, você pode disputar rachas contra os jogadores pela internet. Os carangos de competição e as pistas são extremamente rápidos. Os gráficos, como os do fliperama, exibem detalhes e vários efeitos de textura. Porém o controle perdeu a maestria da versão original e você facilmente arranhará a lataria pelos muros.
Nota final: 7,5

Os detalhes continuam demais, mostrando com precisão os estragos nos carros

Max Steel (DC)

Ação, Mattel Media
1 jogador, 1 GD

Após entrar em contato com um líquido misterioso, o jovem Max Steel ganha poderes especiais. Com a ajuda deles, o herói deve salvar seu pai adotivo, raptado pelo maléfico Dread, durante um plano de dominação do mundo. Mesmo com gráficos caprichados e uma trama interessante, o game deixa a desejar pela terrível jogabilidade. Outra mancada é a visão de jogo, no mínimo, esquisita. Quanto à luta contra o mal, Max tem armas pesadas à disposição e, é claro, os próprios punhos e pernas.
Nota final: 6,0

"E aí, como é que você está? A família, os amigos, cachorro, vão todos bem?"

Evil Dead: Hail to the King (DC)

Ação, THQ Incorporation
1 jogador, 1 GD

Direto dos cinemas para os videogames, *Evil Dead* (*Uma Noite Alucinante*, título do longa-metragem no Brasil) deixará muitos jogadores com os cabelos em pé. O game conta a história de Ash (vivido pelo ator Bruce Campbell), que, depois de ser atormentado por horrendas criaturas numa pequena cabana abandonada, retorna ao local. O cara precisa encontrar a namorada e despachar as forças do mal até o inferno. Para conseguir isso, vale tudo: lutar com serra elétrica, machados e outras armas inusitadas.
Nota final: 6,0

Sangue? Não, isso é só a groselha que caiu no chão, não precisa se preocupar

Corra! Até o cara mais corajoso do mundo borraria as calças neste matagal

Resident Evil 2 (DC)

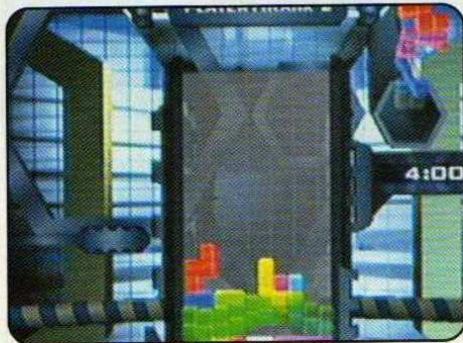
Ação, Capcom Entertainment
1 jogador, 2 GDs

Neste clássico do terror, Raccoon City é mais uma vez dominada por mortos-vivos. A missão de limpar a cidade da ameaça zumbi fica a cargo de Claire Redfield (irmã de Chris, herói do *RE*) e Leon Kennedy, um policial novato recém-transferido para o departamento de polícia local. A versão dos 128 bits conta com gráficos mais bonitos. O controle continua preciso e rápido, porém limitado. Prepare-se para ver muito sangue e experimentar sustos diferentes, de acordo com o personagem escolhido.
Nota final: 8,0

O gostoso mesmo é assistir a cenas como estas depois do almoço! Experimente!

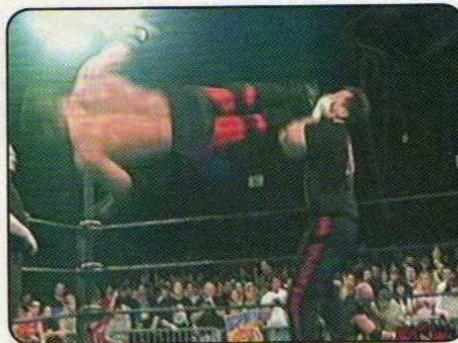
The Next Tetris: On-line Edition (DC)

Quebra-cabeça, Crave Entertainment
1 a 4 jogadores, 1 GD

Se você nunca ouviu falar de *Tetris*, é bom começar a perguntar-se em que mundo vive, pois este é o jogo de quebra-cabeça mais conhecido de todos os tempos e um sucesso absoluto. O objetivo principal é juntar peças de formatos diferentes que vão encaixando-se perfeitamente umas nas outras e acumulando pontos. A cada encaixe, você ganha mais tempo para continuar jogando. Nesta versão, além do modo clássico da partida, é possível testar suas habilidades no modo on-line, que não deixa nada a desejar.
Nota final: 6,5

A grande novidade é poder jogar com os internautas. Você vai surpreender-se

ECW Anarchy Rulz (DC)

Luta, Acclaim Entertainment Corporation
1 a 4 jogadores, 1 GD

Toda a agressividade do mais brutal campeonato de luta livre norte-americano ganha sua segunda versão para os 128 bits. Em *ECW*, você tem o gostinho de surrar o adversário na pele de grandes astros do ringue como Balls Mahoney, Super Crazy e The Sandman. As batalhas são sangrentas, e os gráficos, razoáveis. Apesar da jogabilidade fraca, não perca a chance de despedaçar mesas, escadas e outros objetos na cabeça do seu rival. Ele merece. Nada de ficar com dó, pois é tudo de brincadeira mesmo, não é?
Nota final: 5,0

Imagine você. Tomar um chute deste na cara não deve ser nada fácil, concorda?

Aqua GT (DC)

Corrida, Take 2 Interactive
1 ou 2 jogadores, 1 GD

Pilote lanchas velozes nos rios mais famosos do mundo. Inglaterra, França e muitos outros países fazem parte do campeonato alucinante em *Aqua GT*. No total, são 20 modelos de embarcações com motores para lá de envenenados. A sensação de velocidade é grande, o que compensa os gráficos fracos conferidos nas provas. O controle não compromete a diversão, sendo possível guiar as máquinas sem grandes dificuldades. Há três modos de jogo: corrida simples, campeonato e outro exclusivo para dois jogadores.
Nota final: 6,0

A sensação de velocidade é evidente. Acelere e deixe os oponentes para trás

Toy Racer (DC)

Corrida, No Cliché
1 ou 2 jogadores, 1 GD

A produtora francesa No Cliché, criadora de *Toy Comander*, retorna com mais uma leva de brinquedos para sua diversão. Mas agora o game é de corrida e você pode usar veículos variados: modelos de fórmula 1, tanques de guerra e até vans (no estilo Kombi). As pistas estão distribuídas pelos cômodos de uma casa e são decoradas com objetos próprios de cada ambiente. O destaque fica no modo de partida on-line, para disputar corridas com jogadores via internet. Quem gosta de alta velocidade vai adorar.
Nota final: 6,0

Estes carangos, embora pequeninos, são tão rápidos quanto aqueles de verdade

MTV Sports: Skateboarding Featuring Andy MacDonald (DC)

Esporte, THQ Incorporation
1 a 4 jogadores, 1 GD

Andy MacDonald é dos maiores sk8ers da atualidade e reuniu sua galera para mostrar tudo que sabe fazer na vida real. MacDonald é esperto no estilo vertical e detona em manobras super-radicais. Além dele, você joga com mais de dez skatistas profissionais, incluindo as gatinhas e craques Heidi Fitzgerald e Jen O'Brien. Mesmo assim, o game é o pior do gênero demonstrando o visual extremamente pobre e o controle irritante – um pecado mortal para jogos que têm como objetivo a realização de manobras.
Nota final: 4,0

Gráficos e controle ruins? Andy MacDonald deve estar chorando neste momento

O ponto positivo do game são as músicas nervosas. Dá para animar um pouco

Blues Brothers 2000 (N64)

Ação, Taito Corporation
1 ou 2 jogadores, Cartucho

Ação e comédia se misturam neste ótimo game regado a muito jazz e blues. Após seis anos de molho na prisão, o reabilitado Elwood Blues finalmente é libertado e começa sua busca pelos integrantes da banda conhecida como Blues Brothers. No controle do ex-presidiário, você terá de passar por perigos, enfrentando fantasmas, presidiários e o submundo dos esgotos para encontrar sua galera. Apesar de simples, os cenários são legais e criativos. A trilha sonora, como era esperado, é de muita qualidade.

Nota geral: 6,0

Tome cuidado com os grandalhões, eles batem pra valer e você terá de fugir

Mega Man 64 (N64)

Aventura, Capcom Entertainment
1 jogador, 1 Cartucho

Pronto para continuar sua luta contra robôs malignos, Mega Man chega ao N64 (um mundo tridimensional). Durante a jornada, o herói recebe a ajuda de sua amiga Roll, uma garota andróide que não sabe de seus pais desde uma misteriosa explosão, e de Barrel, que é especialista em dicas de primeira e avô de Roll. Sua missão é encontrar os pais da garota e recuperar o tesouro da família. Em busca de justiça, você enfrentará o ladrão Teasell e terá de viajar pelo mundo à procura de equipamentos melhores.

Nota final: 6,5

Fique atento para não surpreender-se pelos inimigos. O lance é ficar atento

Walt Disney's The Jungle Book: Rhythm'n'Groove (PSX)

Coordenação motora, Ubi Soft Entertainment
1 ou 2 jogadores, 1 CD

Controle o menino lobo numa dançante aventura pelas selvas. Além de mostrar que é bom no sacolejo, o garoto terá de chegar são e salvo à civilização. As animações são bem produzidas e acabaram tornando-se um destaque do game. Na hora de balançar o esqueleto, rolam músicas famosas dos desenhos da Disney como *I Wanna Be Like You*, *The Bare Necessities* e muitas outras. Para rebolar, você tem de apertar os comandos indicados na tela no momento exato. Som na caixa, acerte os passos e solte suas feras!

Nota final: 5,0

As músicas são lentas, chatas e fáceis de acompanhar. Tente entrar na dança

Como um garoto que foi criado por lobos consegue dançar assim? Alguém arrisca?

Donald Duck: Goin' Quackers (DC)

Aventura, Ubi Soft Entertainment
1 jogador, 1 GD

O pato mais rebelde dos desenhos e quadrinhos está de volta e seu temperamento pouco social continua forte. Em um total de dezesseis fases, é preciso encontrar as peças da máquina do tempo do Professor Pardal para assim conseguir achar sua namorada, Margarida, e salvá-la das mãos do terrível Merlock (personagem criado exclusivamente para o game). Você também terá de achar os brinquedos do Huguinho, Zezinho e Luizinho. Os comandos são simples, e os cenários, bastante coloridos e caprichados.

Nota final: 6,0

O neurótico Donald segue passeando pela floresta totalmente perigosa (búúú)

Hercules: The Legendary Journeys (N64)

Aventura, Titus Software Corporation
1 jogador, Cartucho

Para vencer doze desafios gregos, o semideus Hércules detonará tudo com a ajuda de Iolaus e Serena, ambos personagens do seriado de televisão do herói. A trama toda começa quando a vingativa Hera envenena Zeus, que acaba deixando o trono do Olimpo para Ares. O novo soberano não é de confiança e libera o tenebroso Mnemosyne, deixando a Hércules a missão de detê-lo. Apesar de um controle duro, o herói não faz feio: consegue escalar paredes e quebrar rochas. Os gráficos agradam e as músicas combinam.

Nota geral: 5,0

Os ambientes estão bem parecidos com os do seriado da TV. É impressionante

Que bando de encrenqueiros

Participe de lutas reacionárias contra personagens de características futuristas

Fighting Vipers volta remodelado, mas o espírito é o mesmo. Não é preciso prestar atenção ao enredo ou qualquer outra coisa que não seja porrada. Ou seja, você continuará aplicando seqüências de golpes devastadoras nos inimigos, mas agora o visual chega fazendo panca e traz gráficos muito mais desenvolvidos que os da versão original.

Armada a confusão, chegam todos os oito lutadores conhecidos do primeiro capítulo, mas desta vez acrescidos de três comparsas novatos. Aliás, também estão presentes outros quatro combatentes, mas todos secretos. E como foi mantida a regra que exige que os tapados oponentes carreguem armas alternativas, conferem-se cacetadas com bicicletas, guitarras, patins, o que permite aplicar inclusive seqüências de golpes.

O sistema de luta é familiar e *Fighting Vipers 2* usa ataques e defesas inferiores e superiores, como nos clássicos do gênero. Outro ponto forte do jogo fica com a inteligência artificial, que torna os adversários muito mais malandros que quaisquer outros já vistos – puro desafio.

Nas arenas, cinco modos de jogo (arcade, random, survival, training e vs) garantem a diversão até dos mais afoitos, além de que os desafiantes podem enviar suas pontuações pela internet.

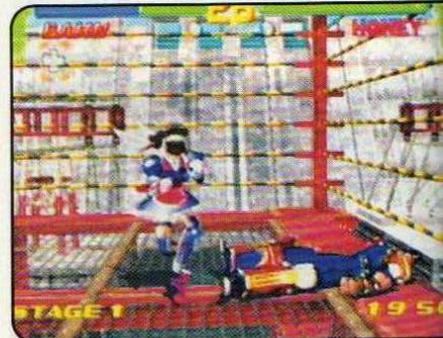
O ambiente eletrônico e moderno é marca registrada em *FV2*, mas a trilha no estilo dance irrita os ouvidos. O legal é que nem gráficos nem controles decepcionam, pois o visual é um tanto exótico e futurista, enquanto os comandos simples permitem aplicar seqüências fortes sem muita complicação.

Ronaldo Testa

Cada personagem tem os seus próprios acessórios. O de Raxel é uma guitarra

O esquema é grudar no inimigo. Aproxime-se dele e agarre-o (botões A + X)

Tente perder pouca energia no modo survival, pois parte da energia é renovada

Os personagens são bastante coloridos e alguns parecem-se bastante com robôs

Ao cair, levante-se (mova o direcional rapidamente) para não ficar vulnerável

Não seja teimoso e defenda-se (segure botão das superporradas oponentes

Fighting Vipers 2

Luta	
Gráficos	8,0
Som	7,5
Jogabilidade	7,0
Diversão	7,5
Fabricante: AM2	
Nota final	7,5

Jogos recomendados

Dead or Alive 2 (DC)
Soul Calibur (DC)
Tekken Tag Tournament (PS2)

A série Fighting Vipers

Quando foi lançado, *Fighting Vipers* virou mania entre os japoneses. Nas lutas os desafiantes usavam até skates para bater nos adversários, além de poder arremessar inimigos contra a parede, quebrando as barreiras que delimitavam a arena. Pois é, mas a maior das febres dos orientais era detonar os oponentes usando o personagem secreto Pepsiman (dos refrigerantes Pepsi), exclusivo da versão japa.

Internet

www.sega.com

A evolução do clássico

A incansável série TKOF volta com novos modos, mas a manjada fórmula de sempre

Cansado das grandes evoluções nos jogos de luta? Então nada melhor que uma nostálgica visita às arenas de batalha de *The King of Fighters*. Claro, você poderá enfrentar eternos vilões como K' e Krizalid, mas também desferir especiais fantásticos com os mocinhos Terry Bogard, Ryo Sakazaki e até com o lendário Kyo Kusanagi. E você, está pronto?

As bofetadas de *TKOF* não guardam segredos e os lutadores, mesmo após anos de treinamento, pouco mudaram suas técnicas de combate. Evidente, jogadores mais habilidosos ainda podem encontrar combinações de golpes potentes e covardes, mas nada extremamente absurdo. Ou seja, os brutamontes estão muito mais equilibrados, e os combates garantem lutas mais justas.

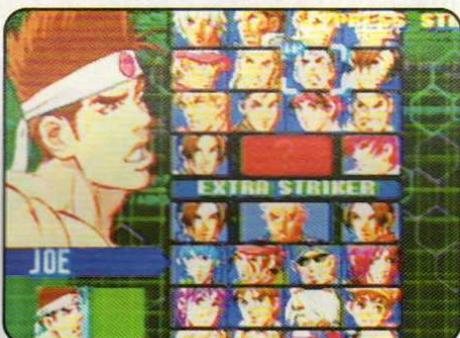
Pois é, mas por que disputar um velho (velho mesmo) título de kick and punch que não traz nenhuma grande inovação ao mercado atual? A resposta é simples: diversão sem complicações... é só pegar no controle, balançar o direcional e pressionar alguns botões – descobrir algumas aplicações novas de seqüências não é nada mal. E além do mais, sempre tem alguém que gosta das velhas trocas de golpes, em que o tempo de luta permite traçar ligeiras estratégias para derrubar os oponentes e deixá-los na pior.

Clássico o *TKOF* sempre será, mas que fica muito evidente que a marca está ultrapassada há anos não há dúvidas. Aliás, a única real novidade da versão *Evolution* em relação ao fliperama é que traz cenários de fundo poligonais – e ficaram muito bonitos. Enfim, *King* dá sinais muito evidentes de velhaco!

Felipe Azevedo

"Tô doidão"

O modo survival endless é ridículo. Onde já se viu alguém lutar para sempre

Para descer o braço sem dó, estão disponíveis mais de três dezenas de caras

Algumas apresentações continuam iguais às versões anteriores: bem engraçadas

The King of Fighters 99': Evolution

Luta	
Gráficos	6,0
Som	7,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	7,0
Nota final	6,8

Fabricante: SNK

Jogos recomendados

Capcom vs SNK (DC)
Guilty Gear X (DC)
Last Blade: Final Edition (DC)

A diferença de peso entre participantes é enorme, mas peso não é documento

História da porrada

As sessões de bofetadas em *TKOF* vêm de longa data. O clássico nasceu ainda em 1994, quando a SNK resolveu reunir um pelotão de personagens das séries *Art of Fighting*, *Fatal Fury* e *Real Bout* numa competição em que apenas o mais forte sobreviveria. Desde seu surgimento, ano a ano a saga vem sofrendo mudanças que, mesmo sendo singelas, tornaram *TKOF* um ícone da geração que curtia games kick and punch.

Internet

www.agetec.com

Entre os lutadores novatos, os mais fortes e extremistas são Seth e Vanessa

Seja o rei com os maracas

Chame os amigos, faça um lanche e trate de chacoalhar os braços em ritmo latino

A cambada da Sonic Team não pára de inovar. Desta vez os produtores resolveram pôr os jogadores para balançar ao ritmo dos maracas – eles lembram grandes chocalhos e são muito usados em ritmos latinos.
No começo até parece difícil lidar com os instrumentos, mas logo você acostuma-se ao balanço e diverte-se a valer.

Em *Samba de Amigo* você poderá tornar-se o rei dos maracas, mas para isso deverá acompanhar as músicas latinas *Cup of Life* e *Livi'n la Vida Loca* (ambas do Ricky Martin) e ainda outras famosas como a *Macarena* – são quatorze faixas bem alegres e os sambistas (não, os sambistas não) ainda podem baixar novas trilhas pelo site da fabricante (www.sonicteam.com). Entretanto, apesar do nome sugestivo, não tem samba algum na trilha sonora do jogo!

Com os maracas em punho, os dançarinos devem acompanhar as indicações exibidas na tela, balançando o instrumento e até fazendo coreografias especiais. Mesmo que você não ache isso legal, vai gargalhar ao conferir outro amigo pagando o mico enquanto tenta tocar os maracas. E *Samba de Amigo* não depende apenas de sua coordenação motora, mas também dos dotes físicos, pois seus braços passam por uma prova de fogo e, ao final, ficarão doloridos de tanto esforço.

Muito bem caracterizado, além das músicas quentes e saltitantes, você confere um verdadeiro show visual enriquecido de cores e movimentos. Até porque o personagem principal, um macaquinho chamado Amigo, traz uma turma que não pára de balançar durante as músicas e mantém seu braço sacolejando sem interrupções. Chame os amigos correndo!

Ronaldo Testa

"Tutz! tutz! tô melhor que o John Travolta"

Mande bem nos maracas senão o macaquinho maluco vai ficar logo choramingando

O macaco imbecil fica bem feliz quando você acerta, tente não desapontá-lo

Com dois jogadores você controla um dos outros competidores, sempre exóticos

Quando esta figura aparecer, fique com os maracas parados na posição indicada

O macaquinho mexe-se bastante e seu chapelão nunca cai. Como ele faz isso?

Acessórios que fazem a festa

Os videogames estão fazendo a cabeça da galera que curte música. Nos últimos anos o mercado foi atropelado por diversos acessórios (sempre exóticos) que permitem aos gamemaníacos suar a camisa em frente aos televisores. Entre os gêneros, destacam-se guitarras (*Guitar Freaks*, PSX), baterias (*DrumMania*, PS2), tapetes de dança (*Dance Dance Revolution*, PSX) e agora até os maracas (*Samba de Amigo*, DC).

Samba de Amigo Version 2000

Fabricante		
Coordenação	Gráficos	8,0
	Som	9,0
	Jogabilidade	8,0
Sega	Diversão	8,5
	Nota final	8,3

Jogos recomendados
Dance Dance Revolution (PSX)
DrumMania (PS2)
Guitar Freaks (PSX)

Internet

www.sega.co.jp
www.sega.com

Acelerador modelo 128 bits

Pise forte em máquinas nervosas e participe de disputas on-line em um dos melhores games de corrida do Dreamcast

Cansado de games de Fórmula 1, kart e outros que usam veículos que não se vêem nas ruas? Então se ligue nesse novo e ótimo simulador de corrida, que vai fazer você viver uma experiência incrível. *Vanishing Point* tem gráficos e jogabilidade de ótima qualidade. Você controla carangos conhecidos como Lotus, Ford, Aston Martin, BMW, Audi, Alfa Romeo.

Há exemplo dos demais jogos de corrida; você participa de várias modalidades diferentes de desafios. Além do modo principal, arcade, que é dividido em cinco submodos – single race (corrida única), tournament (campeonato), time trial (corrida contra o tempo), stunt driver (treinamento profissional) e CWG rally (rali) –, a adrenalina sobe nos modos head 2 head (disputa entre duas pessoas), internet challenge (on-line) e o multiplayer (para até quatro pessoas). Existe ainda a opção tune shop, em que você pode comprar peças e deixar o seu carango do jeito que o diabo gosta. Um dos pontos altos de qualquer game de corrida é ter pistas que pareçam reais, e não apenas tiras escuras no meio da tela de sua TV. Nesse quesito, *Vanishing Point* não decepciona e traz traçados enormes, o que impede você de decorar a pista logo no primeiro contato com o game. As texturas também estão ótimas e a iluminação é de primeira qualidade – mais para uma moderna rodovia européia do que para ruela de perifa brasileira.

Na lista de carangos, estão os melhores das melhores marcas do mercado. No caso da Ford, por exemplo, há a Explorer, Ranger, Mustang Cobra e Focus. Estão também entre as possantes máquinas o Dogde Viper, Audi TT, Jaguar XKR, Shelby Cobra e muitos outros que só pelo design deixam qualquer um de boca aberta. Mas será que com tantos pontos positivos este game não tem defeitos? Aparentemente não, mas ao jogar com mais constância você perceberá que o computador não é muito inteligente, e os carros adversários fazem manobras que só barbeiros fariam.

Felipe Azevedo

A grande quantidade de ângulos de câmera dá aos replays um toque especial

A sensação de velocidade é imensa. Acelere o que puder, mas tome cuidado nas curvas!

Antes de começar a correr, você pode conferir as especificações dos carangos

No modo stunt driver, faça manobras e dê saltos animais, como este aí

Os detalhes são impressionantes, porém faltaram as marcas de colisões e arranhões

Vanishing Point

Corrida	
Gráficos	9,0
Som	6,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	9,0
Nota final	8,1

Fabricante: Acclaim

Jogos recomendados

Gran Turismo 2 (PSX)
Ridge Racer 64 (N64)
Daytona USA 2001 (DC)

Ajuda oficial

Para fazer com que os carros ficassem com um visual incrível, a Acclaim, produtora de *Vanishing Point*, contou com a cooperação das fabricantes dos modelos que aparecem no jogo. Tudo foi feito com um extremo realismo, desde os detalhes no chassis das máquinas e itens do motor até a escolha de cores para a pintura dos carangos. A conseqüência foi a produção de um dos melhores jogos de corrida já feitos.

Internet

www.acclaim.com

São pequenos, mas radicais

Nada de bikes ou skates, a mania agora é rasgar os asfaltos e os céus com patinetes

Qual a ligação entre um robô grandalhão e a nova sensação da criançada, os patinetes? Nenhuma? Pois saiba que é a desculpa para arrepiar em *Razor Freestyle Scooter*. Você sobe em patinetes gringos, desfere uma penca de truques insanos e, sabe-se lá como, salva seus amigos seqüestrados pelo cibernético adversário. Estranho? Ninguém liga, pois o que importa é a diversão.

Finalmente a mania que invadiu as ruas chega aos 32 bits. E os modelos de equipamentos disponíveis são da marca norte-americana Razor (agüentam muito tranco), com os quais os heróis Ami e Chad (mais outros sete secretos, incluindo o campeão do vale-tudo Tito Ortiz) deslizam e voam enquanto soltam mais de 40 manobras – existem até movimentos exclusivos por personagens.

Há nove fases diferentes, três delas baseadas em cenários reais – o que significa que você precisa ser tão fera como os profissionais da área. E você pode surrar seu scooter (é assim que os gringos chamam os patinetes), equilibrando-se por bancos, canos e outros obstáculos, além de levantar vôo nos verticais das piscinas e rampas.

Pegando impulso na engine de *Grind Session*, apesar de simples graficamente, *Razor* compensa pela facilidade de executar as manobras. Também durante as sessões, os chulés cumprem desafios como pegar itens espalhados pelas fases, tendo como único empecilho o tempo para completar a prova. Mas o tique-taque do relógio não incomoda, pois as faixas musicais trazem novatos do pop-punk como *Sick Shift*, *Sloppy Meat Eaters*, *Threefoot*.

Felipe Azevedo

Algumas manobras são bem manjadas... ou este aí é o Super-Homem de verdade?

A altura que os personagens chegam é tremenda. Mande movimentos sem respirar

As crianças cabeçudas mandam ver e arrebentam nas manobras com os patinetes

Canos, beiradas, tudo pode virar obstáculos na frente desses pequenos loucos

"Tenho um ol[...] maior que o outro por isso uso esta franj[...]

Razor Freestyle Scooter

Esporte	Gráficos	5,0
Fabricante	Som	8,0
Crave	Jogabilidade	6,5
	Diversão	8,0
	Nota final	6,9

Jogos recomendados

Grind Session (PSX)
MTV Sports Skateboarding (PSX)
Tony Hawk's Pro Skater 2(DC)

Invertendo a melodia

Games como *Dave Mirra Freestyle BMX*, *Grind Session* e *Tony Hawk's Pro Skater* trazem músicas de bandas consagradas (*Cypress Hill*, *Dead Kennedy's*, *Deftones e Primus*). Já *Razor Freestyle Scooter* faz o caminho inverso, acompanhado de bandas novatas como *Ex Number Five*, *Never Too Late*, *Sick Shift*, *Slopy Meat Eaters* e *Threefoot*. Assim, além de curtirmos bom som, os grupos ganham um empurrão na carreira.

Internet

www.cravegames.com
www.shaba.com

O basquete dos astros

Solte o esportista que existe em você e encare os supertimes de NBA 2K1

O primeiro basquete dos 128 bits volta ainda melhor. Nesta versão estão disponíveis três novos modos: franchise, street e network (para disputas on-line com até oito esportistas), além dos já consagrados exhibition, practice, quick start, season, tourney. E o quadro de opções permite que atletas disputem tanto torneios imensos com 82 partidas como desafios do tipo dois contra dois em famosas quadras de rua como Franklin Park, Goat Park, The Cage e várias outras, na maioria situadas em grandes cidades norte-americanas.

O clima é o das finais da liga, a torcida, empolgada e tanto os narradores como comentaristas vibram com os belos lances – lembrando as transmissões de TV. Quase todos os feras do basquete gringo marcam presença (apenas alguns exibidos não aparecem para fazer o bate-bola). E quando se fala das equipes, o quadro está completo (76ers, Celtics, Heat, Jazz, Knicks, Lakers, Nets, Suns... todo mundo) e acrescido de seleções especiais que vêm desde a década de 50.

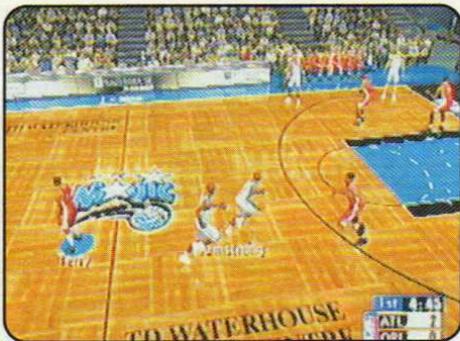
Calçando os gigantes tênis, os jogadores ainda maiores entram nos ginásios e exibem bom gingado ao efetuarem dribles, enterradas, rebotes e até mesmo jogadas ensaiadas. Os caras são caprichados e, além de vestirem seus uniformes oficiais, notam-se detalhes que vão de tatuagens a óculos especiais. Aliás, sendo o visual o ponto culminante de *2K1*, você ficará deslumbrado ao conferir que juízes, técnicos e jogadores na reserva são todos poligonais... só a torcida é bidimensional, mas compensa pelas ótimas animações.

Ronaldo Testa

A apresentação está arrasando e traz cenas de jogos reais com feras da NBA

Atenção ao adversário de bobeira. Corra (botão R) e agarre a bola (botão B)

No garrafão, cuidado para não atropelar o adversário e fazer qualquer falta

O replay é um show nos detalhes e vêem-se os lances sem se perder nenhum movimento

A câmera da TV é das melhores. Experimente-a e você não conseguirá largá-la

No modo Street rolam partidas do tipo dois contra dois. É pura malandragem

Bate-bola on-line

NBA 2K1 **é o primeiro basquete de videogame com partidas on-line. Até oito participantes (quatro por DC) podem jogar simultaneamente, usando controle ou teclado. Para bater bola, escolhem-se entre os servidores gringos *SegaNet Central*, *Eastern* ou *Western*. Iniciando o jogo, o lance é selecionar algum adversário com conexão boa (great), deixando os oponentes com conexão ruim (poor) como segunda opção.**

NBA 2K1 — Esporte

Fabricante: Visual Concepts

Critério	Nota
Gráficos	9,0
Som	8,0
Jogabilidade	8,5
Diversão	8,5
Nota final	8,5

Jogos recomendados

ESPN NBA 2Night (DC)
NBA Live 2000 (PSX)
NBA Showtime: NBA on NBC (DC)

Internet

www.sega.com

Fantasia estelar na rede

Phantasy Star perde os elementos de RPG, mas ganha partidas on-line nos 128 bits

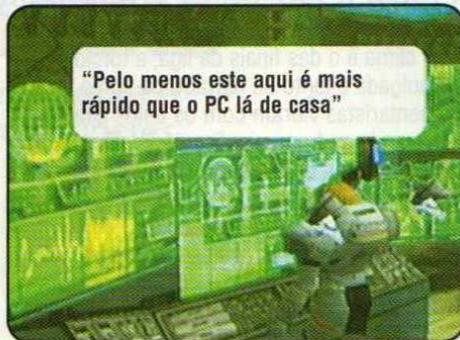
Pouco antes de a Terra explodir, como último recurso de sobrevivência, os governantes enviam a espaçonave Pioneer 2 com nossa população à colônia espacial situada no distante planeta Ragol. Mas ao chegarem ao novo astro, todos são surpreendidos por uma explosão que devasta a superfície do planeta e corta as comunicações com a nave Pioneer 1, que estava na colônia. Agora, sem recursos para retornar à Terra, nossa civilização vê-se nas mãos de corajosos exploradores que, como voluntários, partem na tentativa de contatar os tripulantes da Pioneer 1 e encontrar um meio de tornar o mundo habitável.

Armado o circo, antes mesmo de partir em expedição, você precisará criar seu personagem, escolhendo aparência, roupa e até categorias (andróide, atirador, caçador, humano, mago), inclusive mesclando-as. Daí então é iniciar a jornada, caminhando por ambientes na maioria selvagens.

Entrando em cena, além da aventura solo, é permitido procurar até outros três companheiros pela internet e convocá-los para formar um grupo – e isso torna a caminhada muito (muito mesmo) mais divertida... e deixa os inimigos em situações nada agradáveis.

Mas, apesar das melhoras dos 128 bits, *Phantasy Star* não é aquele que conhecíamos. O jogo mudou bastante e perdeu totalmente os elementos de RPG. Claro, tudo é compensado pelo aumento considerá vel na ação. E agora para avançar na jornada o herói precisa pegar algumas missões na cidade e depois partir para a ignorância pelos labirintos.

Já os comandos ficaram meio lentos, aliados a uma câmera que atrapalha a movimentação. É divertido demais, mas PS não é mais RPG!

Felipe Azevedo

Prepare-se. Os cenários são muito bonitos e as fases, labirintos complexos

Grande parte das missões, é fácil. Aqui você procura um cientista disfarçado

Durante algumas missões você encontrará heróis mais experientes do que você

Quando acompanhado, proteja seus parceiros para evitar quaisquer problemas

"Não, não tenho olho de periquito"

"Minhas pernas são de caniço porque não como bem nem jogo bola"

Phantasy Star On-line

Ação	Gráficos	9,0
	Som	8,0
	Jogabilidade	6,5
Fabricante	Diversão	8,0
Sonic	Nota final	7,8

Jogos recomendados

Dino Crisis 2 (PSX)
Parasite Eve 2 (PSX)
Winback: Covert Operations (N64)

Totalmente em português

O episódio original de *Phantasy Star* (Master System) foi o primeiro jogo de videogame a ser traduzido para o português. E foi nesses velhos tempos de 8 bits que nós, brasileiros, tivemos contato significativo com o RPG. O primeiro capítulo de *PS* trazia a heroína Alis no papel principal e mais três companheiros (Myau, Noah e Odin) para ajudá-la na longa e tortuosa caminhada pelo sistema solar Algol.

Internet

www.sega.com
www.sonicteam.com

Guerra aqui e nas estrelas

Pela quarta vez, a série de ficção *Guerra nas Estrelas* enerva nos potentes 64 bits

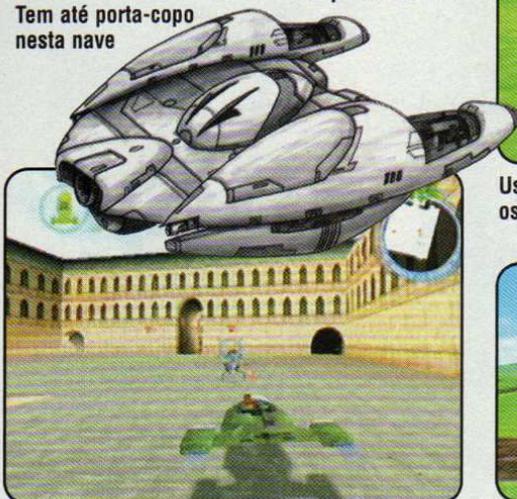
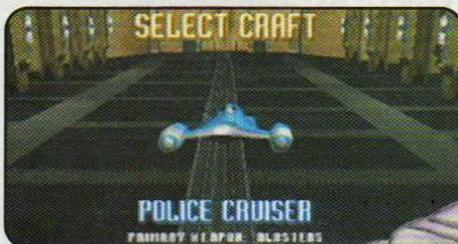
Aliste-se nas forças especiais do planeta de Naboo e defenda a liberdade de seu povo das tropas da Federação Comercial – uma cambada de vigaristas que pretende escravizar os habitantes locais. E o grande lance da jornada é que a ação rola sob o clima do primeiro episódio da clássica série *Guerra nas Estrelas*, ainda empolgante.

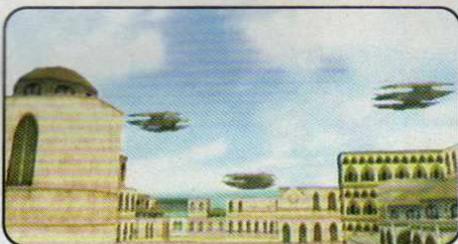
Nada de sabres de luz ou pistolas de raio laser. Aqui você veste o uniforme e o espírito do piloto Gavyn Sykes, controlando veículos futuristas (de hovercrafts a espaçonaves) para cumprir as tarefas que lhe são designadas, desde escoltas a ofensivas. E também suas funções são atribuídas em equipe ou mesmo em vôos solitários, exigindo mais destreza contra os ágeis grupos inimigos.

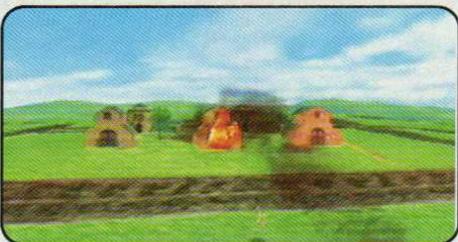
A ação lembra o fantástico *Rogue Squadron* (até porque *Battle for Naboo* usa a mesma engine), porém os gráficos não inovam em nada. Por outro lado, suas missões variam bastante de território, voando em alta velocidade por cenários como campos, cidades, montanhas, pântanos e até pelo espaço sideral – quando o calor dos combates aumenta. Também o número de naves é razoável... e os modelos, baseados no filme *A Ameaça Fantasma*.

O clima é forte! Os ares dos combates asfixiam seus pulmões com as investidas oponentes sobre seu território e seus ouvidos prendem-se aos efeitos e trilhas sonoras como ponto forte do jogo. Agora, do cockpit das máquinas, mísseis, torpedos e canhões de raio laser são fáceis de controlar e podem inclusive passar por aperfeiçoamentos e melhorar seu poderio militar. Força, nabooniano!

Felipe Azevedo

Tem até porta-copo nesta nave

Mesmo que os inimigos não pareçam fortes, mantenha-se a distância ao atacar

Esta é uma nave policial bem equipada, porém existem outras ainda melhores

"Quais! Quais! Pareço com o trem das onze"

A invasão rola repentinamente. Seja ágil para não deixar a cidade em pedaços

Use esta motocicleta voadora para proteger os civis e sair vivo da batalha

Nem os vilarejos ficam de fora do calor dos combates. Tome conta dos cidadãos

Star Wars: Battle for Naboo

Ação	
Gráficos	7,0
Som	8,0
Jogabilidade	7,5
Diversão	8,0
Nota final	7,6

Fabricante: Factor

Jogos recomendados

Colony Wars: Vengeance (PSX)
G-Police: Weapons of Justice (PSX)
Star Wars: Rogue Squadron (N64)

Sucesso em todas as telas

Com uma das maiores bilheterias da história dos cinemas, a saga de ficção científica *Guerra nas Estrelas* (*Star Wars*) também faz um sucesso animalesco nos videogames e computadores. E isso tornou possível aos fãs conferirem títulos em quase todas as plataformas fabricadas, em mais de 30 jogos, entre os estilos ação, corrida, estratégia, luta, RPG e simulador de vôo – o mais popular.

Internet

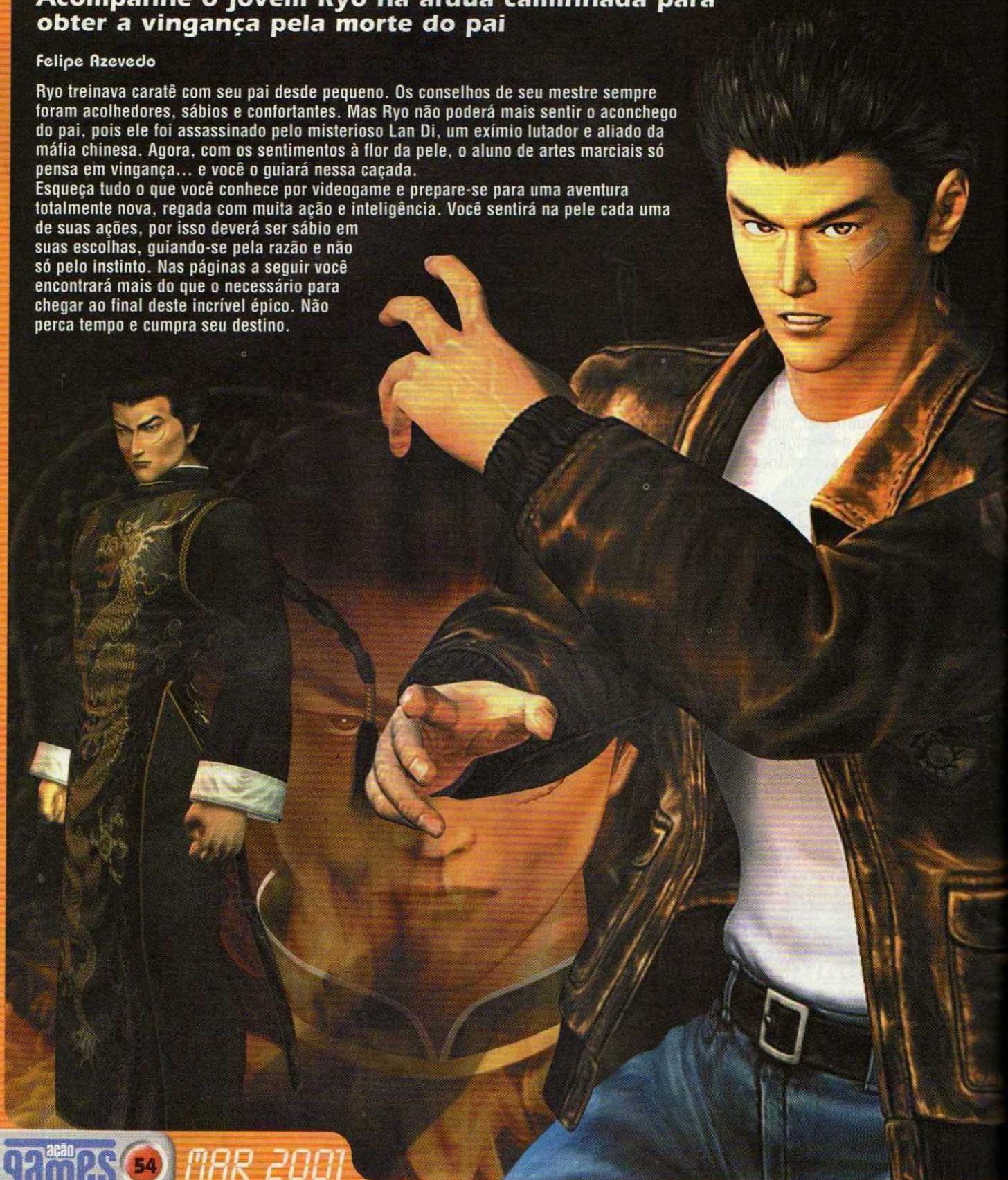
www.factor5.com
www.lucasarts.com

Desvendando enigma

Acompanhe o jovem Ryo na árdua caminhada para obter a vingança pela morte do pai

Felipe Azevedo

Ryo treinava caratê com seu pai desde pequeno. Os conselhos de seu mestre sempre foram acolhedores, sábios e confortantes. Mas Ryo não poderá mais sentir o aconchego do pai, pois ele foi assassinado pelo misterioso Lan Di, um exímio lutador e aliado da máfia chinesa. Agora, com os sentimentos à flor da pele, o aluno de artes marciais só pensa em vingança... e você o guiará nessa caçada.

Esqueça tudo o que você conhece por videogame e prepare-se para uma aventura totalmente nova, regada com muita ação e inteligência. Você sentirá na pele cada uma de suas ações, por isso deverá ser sábio em suas escolhas, guiando-se pela razão e não só pelo instinto. Nas páginas a seguir você encontrará mais do que o necessário para chegar ao final deste incrível épico. Não perca tempo e cumpra seu destino.

s no oriente

Yamanose
1: Yoshioka House
2: Sakurada House
3: Yamanose Apartments
4: Ayoama House
5: Nakamura House
6: Azumaya House
7: Yamanose Shrine

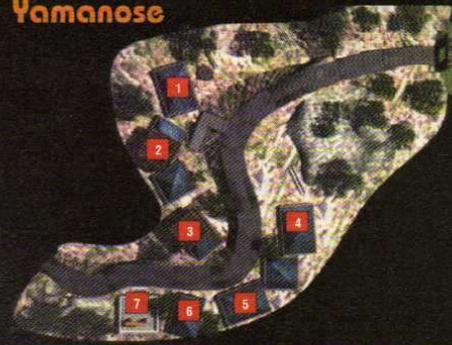
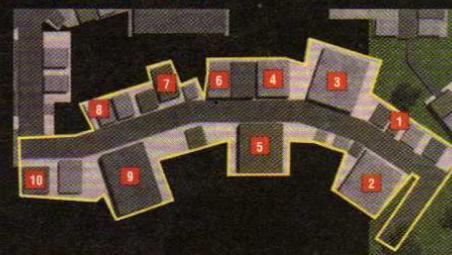
Sakuragaoka
1A: Sakura Heights
1B: Sakura Heights
2: Sakuragaoka Park
3: Sugisawa
4: Tachibana
5: Sumiya
6: Takashima
7: Liu
8: Takahashi
9: Mishima
10: Yamagishi
11: Ito
12: Tajima
13: Akasaka
14: Mitsui
15: Yamamoto
16: Nomura
17: Iwata
18: Construction Site
19: Hirano
20: Kondo
21: Abe Store
22: Liu
23: Nishida

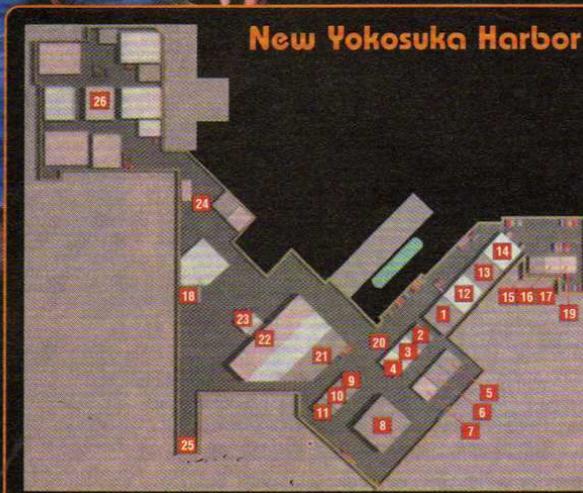
Dobuita - área 1
1: Liu Baber & Hair Salon
2: Tsukushi Apartments
3: Maison de Ishikawa
4: Nagai Industries
5: Mochizuki Apartments
6: Water Dragon 2 Thrift Shop
7: Russiya China Shop
8: Lapis Fortune Teller
9: Oiwa Apartments
10: Funny Bear Burger

Dobuita - área 2
1: Aida Flower Shop
2: Takara Sushi
3: Asia Travel Agency
4: Yaokatsu Produce
5: Honda Drugstore
6: Ajiichi Chinese Restaurant
7: Hattori Sporting Goods
8: Daisagen Mahjong Parlor
9: Heartbeats Bar
10: Knocking Motorcycle Shop
11: Slot House
12: Bar Linda
13: Bob's Pizzeria
14: Nana's Karaoke Bar
15: Manpukuken Ramen
16: Okayama Heights
17: Bar Yokosuka
18: MJQ Jazz Bar

Dobuita - área 3
1: Tomato Convenience Store
2: Bunkado Antiques
3: Hokuhoku Lunch Box Shop
4: Water Dragon Thrift
5: Uokichi Seafood
6: Global Travel Agency
7: Tom's Hot Dogs
8: Kurita Military Suplies
9: Mary's Patches & Embroidery Shop
10: Jupitor's Jackets
11: Komine Bakery
12: Tamura Butcher Shop
13: You Arcade
14: Suzume Park
15: Yamaji Soba Noodles
16: Wakaba Apartments
17: Maeda Babershop
18: Smiley Flower Shop
19: Parking Lot
20: Hirata Tobacco Shop
21: Dobuita Bus Stop

New Yokosuka Harbor
1: Warehouse 1
2: Warehouse 2
3: Warehouse 3
4: Warehouse 4
5: Warehouse 5
6: Warehouse 6
7: Warehouse 7
8: Warehouse 8
9: Warehouse 9
10: Warehouse 10
11: Warehouse 11
12: Warehouse 12
13: Warehouse 13
14: Warehouse 14
15: Warehouse 15
16: Warehouse 16
17: Warehouse 17
18: Warehouse 18
19: Construction Site
20: Hokuhoku Lunches
21: Alpha Trading Office
22: Harbor Cafeteria
23: Harbor Lounge
24: Tom's Hot Dog
25: Harbor Bus Stop
26: Old Warehouse District

Yamanose

Sakuragaoka

Dobuita - área 2

Dobuita - área 3

DISCO 1

1º dia
O game se inicia numa cena emocionante: Ryo chega em sua casa e, impotente, assiste o assassinato de seu pai pelas mãos de Lan Di, um dos chefes da máfia chinesa Chi You Men. Assim que o vilão encontra um artefato da família de Ryu, parte sem deixar pistas.

Siga à cozinha e olhe a mesa.
Converse com Ine-san, indo em seguida à árvore próxima ao dojo. Fale com Fuku-san e despeça-se, partindo à cidade.

Encontrando a garota Megumi, escolha a opção dried fish para alimentar o gato. Siga adiante para chegar em Sakuragaoka. Entre à direita quando avistar o telefone público, encontre a senhora perdida e passe pelo homem que está arrumando uma moto. Olhe à sua volta para observar a inscrição "Yamamoto" numa das portas.

Megumi é uma menina inocente, porém ela dá a primeira dica importante para Ryo

Fale com a mulher no parque do final da rua. Atravesse a rua e fale com Yamagishi-san no jardim da última casa. Siga pela estrada para chegar a Dobuita. Fale com o dono do reboque.

Vá à floricultura Aida Florist e fale com Nozomi. Na Global Travel Agency, pergunte sobre os chineses na cidade. Siga ao Ajiichi Chinese Restaurant e use seus reflexos para acabar com os arruaceiros.

Tom é o melhor colega de Ryo e sempre ajudará quando for necessário

Visite os seguintes locais: Manpukuken Ramen, Maeda Barbershop, Mary's Patches and Embroidery, Liu Barber e Hair Salon. Em seguida, vá ao Suzume Park para descolar informações sobre os marinheiros que estão na cidade. Após as 7h PM, desça pela escadaria em frente ao Knocking Motorcycle Shop para encontrar o bar Heart Beat.

Converse com Liu Senior no pacato Suzume Park sobre os marinheiros mau-encarados

Seja ligeiro para safar-se no quebra do bar. O balconista fala do rapaz chamado Charlie. Volte à sua casa e durma.

O primeiro encontro com os marinheiros não é nada amigável... azar o deles

2º dia
Saindo de casa, fique atento aos garotos na rua e pegue a bola quando ela vier em sua direção. Vá a Sakuragaoka e salve Nozomi de dois malandros.

Pague uma bebida ao rapaz na máquina de refrigerante. Fale com a dona do Hokuhoku Lunch Shop sobre Charlie e siga a Nagai Industries. Após as 7h PM, enfrente uns pilantras no caminho do estacionamento.

Conversando com a dona da loja Houkuhoku você pega indicações de como encontrar Charlie

Vá ao You Arcade e fale com os caras senta[...] Nos apartamentos Yokoyama Heights, entre pela porta com um desenho e papeie com [...] tatuador, voltando no dia seguinte.

Os caras do beco irão te atacar novamente, [...] desta vez estarão com mais alguns camara[...]

3º dia
Encontre o tatuador as 2h PM. Após a conversa, puxe a cortina e detone o bisbilhoteiro. Encontre Nozomi e volte à [...]

Encontrando o tatuador você automaticame[...] encontra Charlie. Não perca tempo!

4º dia
Pratique com Fuku-san no dojo. Pegue [...] misteriosa carta escrita em chinês com Ine-san e vá a Sakuragaoka. Acabe com [...] folgados no caminho e prossiga a Dobui[...] encontrando Gao Wen – sua avó tem um[...] loja chamada Russiya China Shop. Vá at[...] para que Xia-san traduza sua carta, descobrindo um telefone misterioso.

Siga para a loja Russiya China Shop e converse com Xia-san

Use o telefone público e disque 0468-6[...] 5647. Assim que atenderem, fale:
Mother's Earth: responda Comrades.
Father's Heaven: responda Nine Dragon[...]

Telefone e responda o código corretamente para encontrar o Warehouse 8

Espere até o dia seguinte.

5º dia

Fale com a galera da cidade, conseguindo pistas de como chegar ao porto e achar o Warehouse 8. Vá a Tobacco Shop e olhe na lista telefônica, encontrando o endereço. Fale com Hirata-san na mesma loja e siga ao ponto de ônibus para aguardar seu transporte.

DISCO 2

No porto, detone os marmanjos e receba as indicações para chegar ao Warehouse 8. Uma das vítimas chama-se Goro; lembre-se dele. Chegando ao local, o guarda o barrará. Contorne o depósito, empurre a caixa e suba nela, entrando pela janela.

Não se iluda ao chegar no Warehouse 8, pois esse não é o depósito certo

Descobrindo que está no depósito errado, volte e procure por Tom no cais. Encontrando-o, siga pela direita e, na seqüência, vire à esquerda, encontrando o tal porto. Espere até 7h PM para entrar.

Segure a lanterna para não ser pego pelo guarda, esconda-se e procure o depósito certo. Nas prateleiras, encontre o prato decorado. Num descuido você o deixa cair e Master Chen aparece. Fale com ele sobre a carta misteriosa. Volte à casa e caia na cama.

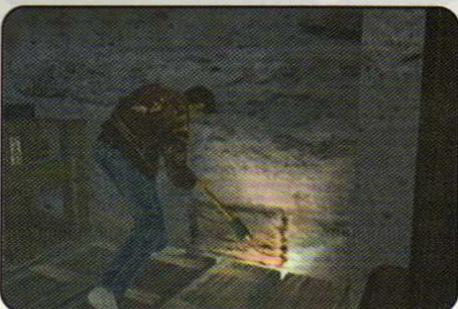
6º dia

Papeie com Ine-san e encontre Fuku-san na árvore. Após a conversa, sua mãe lhe dirá que seu pai havia guardado algo na loja Bukado Antique Shop. Siga ao local e pegue a bainha de espada.

Voltando à casa, enfrente Gui Zhang Chen no caminho. Em casa, vá ao escritório de seu pai e pegue uma chave na gaveta. Pegue também a lanterna, pois será útil. Fale com Fuku-san e Ine-san, seguindo ao dojo.

Tire as escrituras da parede e use a chave, abrindo a caixa ao lado e pegando a espada. Use a espada no buraco atrás de outra escritura. Encaixe a bainha no buraco e entre pela passagem secreta.

Pegue a espada na caixa dentro do dojo e use-a no buraco atrás de uma das escrituras da parede

Desça as escadas e use a lanterna para encontrar itens. Puxe o móvel no canto esquerdo da sala para trás e examine a parede de cor diferente. Pegue o machado no outro lado da sala e use-o no local, encontrando outra caixa e, dentro dela, o Phoenix Mirror.

Dentro do antigo porão, empurre o móvel e use o machado para quebrar a parede

Volte e fale com Fuku-san. Ligue para Master Chen e marque um encontro no Warehouse 8. Após o papo, Chai tentará pegar o espelho. Seja rápido e acione o painel. Volte à casa.

7º dia

Pegue o envelope azul na escrivaninha e fale com Fuku-san. Em Dobuita, pesquise os preços de passagens para Hong Kong na Global Travel Agency. Descobrindo que sua verba não é suficiente, vá à Asia Travel Agency.

Volte à casa e pegue um empréstimo com Fuku-san, siga a Dobuita e fale com Toki, na loja Ainda Florist. Procure por passagens de barco nas agências Global Travel e Asia Travel.

Pagando a recepcionista da Asia Travel Agency, ela pedirá para você voltar quatro horas mais tarde. Seja pontual. Enfrente uns patifes no local e um deles, Jimmy, marcará para você pegar a passagem no dia seguinte. Volte à casa e durma.

A Asia Travel Agency não tem uma reputação muito boa perante os moradores de Dobuita, mas essa é sua única saída

8º dia

Atenda Jimmy ao telefone durante a tarde e marque encontro no You Arcade. No fliperama, o asqueroso Chai surge com sua passagem nas mãos. Detone o sacana e siga rápido à Asia Travel Agency, encontrando Jimmy. Persiga-o pelas ruas.

DISCO 3

Com as dicas de Jimmy, siga ao porto e pergunte aos trabalhadores sobre emprego. Sem muitas novidades, volte à casa e encontre Goro, que o ajudará a arrumar emprego. Ele dirá para encontrá-lo na frente do Warehouse 1, no dia seguinte. O resto do dia é livre.

GUIA PRÁTICO

Em Shenmue há uma enorme interação com outras pessoas e objetos. Praticamente tudo o que está nos cenários pode ser examinado na busca por pistas. Veja como não perder tempo com bobagens e melhorar seu desempenho:

• Alguns lugares têm funções rotineiras. Estacionamentos, parques e locais desertos podem servir como área de treino;
• Há coisas que só funcionam em determinados horários (máquinas de bebidas e brindes, lojas de conveniência e fliperamas);
• Siga para Dobuita e entre na Lapis Fortune Teller para que a cartomante leia seu futuro e diga qual deve ser seu próximo passo;
• Quando precisar esperar até o dia seguinte para continuar os eventos, aproveite para falar com os residentes e siga para locais como bares noturnos para achar novas pessoas.

Corra atrás de Jimmy para fazê-lo falar sobre a gangue que age no porto

9º dia
Chegando ao porto, encontre a namorada de Goro, Mai, e receba uma boa notícia. Você tem encontro marcado com Yada-san no Alpha Trading Office às 2h PM. Não se atrase!

Fale com Yada-san, conhecendo seu colega de trabalho Mark. Ele o ensinará a manejar a empilhadeira. Descanse em casa, pois o dia seguinte será trabalhoso.

10º dia
Usando a empilhadeira, coloque a maior quantidade de caixas que conseguir dentro do depósito. Durante o almoço, passeie pelo porto para conhecê-lo melhor. Depois das 7h PM, passe perto do Alpha Trading Office e encontre um mendigo sendo perseguido por motoqueiros. Prepare-se para uma prova de moto contra eles.

Mai, a namorada de Goro, te arrumará uma entrevista com Yada-san. Depois disso você já está empregado

11º dia
Todo dia há corridas de empilhadeiras pelo porto, então não se preocupe em vencer. Após a corrida, Mark lhe dará um mapa com indicações de onde despejar o lote de caixas.

Durante o almoço, acabe com os caras que estão mexendo com Mark. Ligue para Master Chan e vá ao Warehouse 8 para falar com Gui Zhang e traduzir a escritura. Volte ao trabalho, enfrentando mais baderneiros. Passeie pelo porto e vá à casa.

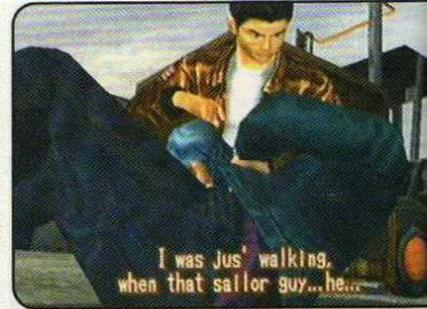
Mais uma vez a porrada comerá solta e você terá que usar suas habilidades contra os panacas do porto

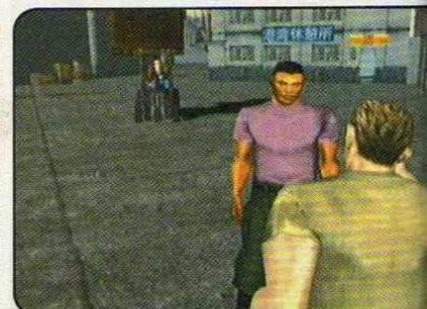
12º dia
Trabalhe até 3h PM, fale com os trabalhadores que vêm ameaçá-lo e leve-os ao depósito para arrebentar suas fuças. Pegue seu pagamento e vá aos fundos do Warehouse 17, salvando Mark do linchamento.

Corra para trás do warehouse 17 para encontrar Mark, que não está em um dos seus melhores dias

13º dia
Transporte as caixas, guiando-se pelas indicações no mapa. Nozomi o avisará que está de partida para o Canadá. Depois das 7h PM você encontrará mais motoqueiros no porto. Derrube um deles e persiga os outros. Espancando todos, volte à casa.

Durante a noite você terá que perseguir mais alguns inimigos e para isso terá de pegar a moto de um deles emprestada

14º dia
Siga sua rotina trabalhista. Encontre Goro machucado pela tarde e siga o canalha. Após o expediente, Mark lhe dará novas informações sobre dois americanos que andam pelo porto. Durma!

Bancando o salvador dos fracos e oprimidos salve Goro das mãos de outros malandros

15º dia
Perto das 3h30 PM, encontre os dois americanos e persiga-os para conseguir informações sobre Terry. Pegue seu pagamento, receba outro envelope de Yada-san, volte à casa e durma. Às 11h4 PM você receberá um telefonema de Cha que o ameaçará dizendo que tem Nozom como refém. Ele dirá para encontrá-lo em quatro horas ou vai matá-lo.

Os dois americanos citados pelos trabalhad do porto já são seus conhecidos de outras brigas. Apenas repita seu serviço e detone-

Siga imediatamente à Knocking Motorcy Shop e fale com Ono-san, pedindo uma moto emprestada. Infelizmente todas est no concerto. Volte à Sakuragaoka e bata porta da casa de Naoyuki. Pegue uma m e siga ao porto.

Tome cuidado com as curvas e acelere para chegar a tempo e salvar Nozomi

No porto, derrote uma dúzia de bandidos chegue à Terry. O vilão promete soltar Nozomi com a condição de que você de Gui Zhang no dia seguinte.

O chefe da gangue, Terry, pode fazer cara de mau, mas ele não é nada sem seus guarda-costas

16º dia

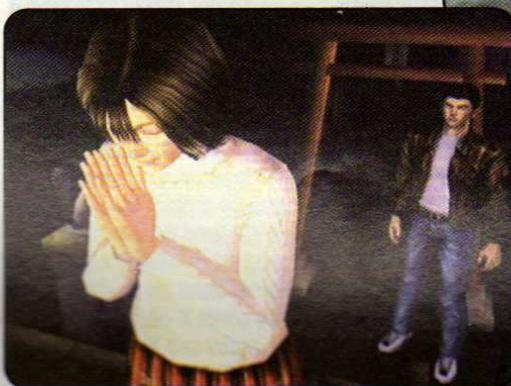
Devido à confusão da noite passada, você é despedido do serviço. Fale com Tom, encontrando-se com Terry. Lute contra Gui Zhang para aquecer e prepare-se para a superbatalha contra 70 covardes.

Depois de lutar até cair, você deve salvar Gui Zhang ou a aventura acabará aqui

Corra às áreas mais abertas. Quando sua barra de energia estiver baixa, fuja dos inimigos e espere ela recuperar-se aos poucos. O último canalha pega pesado, então use muitos contra-ataques. No final da luta, desarme Terry para que Gui Zhang detone-o.

Ryo prepara suas malas e segue para o porto. Após o papo com Master Chen, esquive-se do ataque-surpresa de Chai e derrote-o. Fique atento e não deixe Chai roubar o espelho após a luta. Proteja-o e jogue o ladrão na água.

Por fim, o asqueroso Chai aparecerá para tentar sua última cartada. Tome muito cuidado e use todos os seus golpes

Pegue um babador, curta a fantástica animação final e se prepare para continuar a aventura em *Shenmue 2*.

ARTE MARCIAL

Durante sua caminhada de aprendizado, Ryo conhece uma variedade enorme de movimentos que o ajudarão contra os inimigos canalhas. Confira seus ataques:

Agarramentos
Arm break fire: →, ↙, ↙, B.
Back twist drop: B (oponente pelas costas).
Cross charge: →, →, Y + B.
Darkside hazuki: B (oponente pelo lado).
Demon drop: ↙, ↙, B.
Mist reaper: →, →, B.
Overthrow: B.
Shadow blade: →, Y + B , X.
Shadow step: →, Y + B.
Shoulder buster: →, ↙, B.
Sweep throw: →, B.
Tengu drop: ↙, →, B.
Tiger storm: ↙, →, →, B , B.
Vortex throw: ↙, B.

Chutes
Against cascade: →, →, A.
Brutal tiger: →, ↙, X + A.
Crawl cyclone: →, ↙, ↙, A.
Crescent kick: A.
Cyclone kick: L , A.
Dark moon: ↙, →, X + A.
Hold against leg: ↙, →, A.
Mud spider: ↙, →, →, A.
Shadow reaper: L , Y + A.
Surplice slash: ↙, ↙, A.
Swallow dive: ↙, A.
Thunder kick: →, ↙, A.
Tornado kick: →, →, A , A.
Trample kick: →, A.
Twin swallow leap: ↙, →, →, X + A.
Windmill: L , X + A.

Socos
Avalanche lance: →, →, X + A.
Backfist willow: ↙, X + A.
Big wheel: X + A.
Elbow assault: →, →, X.
Katana mist slash: ↙, ↙, X + A.
Mistral flash: L , X.
Pit blow: →, X.
Rain thrust: ↙, →, X.
Rising flash: →, ↙, ↙, X.
Sleeve strike: →, ↙, X.
Stab armor: →, ↙, ↙, X + A.
Swallow flip: ↙, X , A.
Tiger knuckle: X.
Twin hand waves: →, X + A.
Twist knuckle: ↙, X.
Upper knuckle: ↙, ↙, X.

Um dia de cão

Ronaldo Testa

Ou o mundo está de pernas para o ar ou você está numa encrenca dos diabos. No comando de uma família japa, sua tarefa parece simples: é preciso guiar pai, mãe e um casal de filhos à festa de aniversário da vovó ao final do dia. Porém ninguém acreditaria que um dia comum poderia guardar tantas surpresas (divertidas).

No cotidiano dos heróis eles viverão situações absurdas que vão de assaltos a banco a salvamentos da Terra. O legal é que tudo rola como nas gincanas de TV. E como a diversão é o principal, no controle das ações você deve apertar os comandos exibidos na tela, testando sua coordenação motora e raciocínio rápido. Acredite, ninguém acordou com o pé direito!

"Não fique estressado como eu. Ou você gostaria de um buraco na cuca?"

Taneo

Capítulo 1: Goodbye imperial development company

• Taneo dance fever

Esqueça um dia normal de trabalho, pois Taneo tem muitos desafios agora. Nessa prova o negócio é apertar o botão e a dire[...] correspondentes na hora em que eles fore[...] mostrados no centro do marcador.

Quando aparecer este símbolo, aperte X repetidamente para preencher a barra

• Bowling inferno

Quando o pedregulho começar a rolar e o [...] sair correndo, espere que a barra fique vermelha e use o estimulante (botão X) pa[...] correr. Também não se esqueça de abaixar (↓) e pular (↑) os obstáculos.

• Obstáculos

1) Não há obstáculos.
2) Escada (↓), escada (↓).
3) Cavalete (↑), escada (↓), cavalete (↑).

Não aperte muito rápido o botão X para não gastar os tônicos de uma só vez

• Elevator of doom!

Taneo não escolheu um caminho muito bo[...] e o elevador que ele pegou perdeu os freios. Aperte o alarme (botão X) repetidamente e rapidamente até encher a barra e desvie-se [...] bugigangas (segure o direcional) que caem[...]

Não adiante-se muito quando se desviar dos itens que caem ou a barra diminuirá

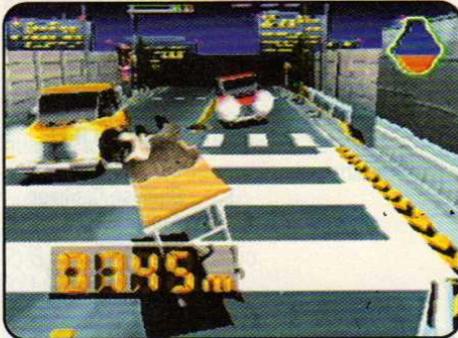
• **Nerd on a wire**
Equilibrar-se num mastro a centenas de metros de altura? Acione a barra de caminhada (segure e solte o botão X) para tentar chegar à estátua do prédio e mantenha-se equilibrado (← ou →) na ventania.
Cor azul: um passo, mas perde equilíbrio.
Cor verde: um passo.
Cor vermelha: não anda.

Procure parar a barra sempre na cor verde para não ter maiores preocupações

Capítulo 2: Taneo 5 seconds before explosion

• **Paramedics, the A team**
Taneo precisa responder algumas perguntas aos médicos. Os doutores levantam questões absurdas e insanas. Diga sim (botão X) ou não (botão ●) rapidamente. Para safar-se é preciso acertar dez questões.

Seja rápido (e conte com a sorte), pois você tem três segundos para responder

• **Let's go by stretcher!**
Taneo tá ferrado e, na maca, precisa desviar-se (← ou →) de obstáculos como carros, cavaletes e motos. Note que as cores definem o movimento do veículo: amarelo, esquerda; azul, reto; vermelho, direita.

Tome bastante cuidado. Quando aparecerem os carros, siga pelo meio da pista

• **Love, fireworks and ferris wheel**
Taneo se deu muito bem. Veja a direção indicada pela mulher quente, aperte o comando correspondente e depois remexa seu corpo (botão X) na quantidade de vezes apropriada e, no final, remexa bem rápido.
A little bit: botão X cinco vezes.
A little: botão X dez vezes.
All the way: botão X 40 vezes.
Further: aperte botão X 20 vezes.
Just a tiny bit: botão X duas vezes.

Seja rápido ao apertar a garota na roda-gigante, pois quando se demora muito o prazer diminui

Capítulo 3: Up in smoke at Tokyo bay

• **Independence bay**
Bancando o atirador de elite, Taneo terá de proteger a nave alienígena. Mova a mira e atire (botão X) nos adversários, tomando cuidado com os projéteis que vêm em sua direção. Seja rápido no gatilho.

"Que fotógrafo lento"

PERSONAGENS

Taneo
Pai trabalhador, não encontra muitas novidades no trabalho, mas está prestes a ver seu cotidiano mudar de forma radical. O cara viverá situações loucas e aprenderá a não confiar em mulheres assanhadas.

Etsuko
Esposa de Taneo, mamãe de dois filhos e, nas horas vagas, uma aventureira de sorte. Ela começa à procura de ingredientes para o tão esperado jantar de aniversário da vovó... será um dia muito temperado.

Tsuyoshi
Filho caçula da família, especialmente neste dia ele entrará num mundo onde os insetos é que mandam. E tudo porque o garoto dormiu enquanto lia um mangá (revista de quadrinhos). Será um pesadelo.

Ririka
Filha mais velha do casal, ela está num estágio avançado na escola e gosta de faltar às aulas para conferir as promoções de novas roupas. Sua tarefa é fugir da escola e chegar a tempo para a festança.

FASES EXCLUSIVAS

A versão japa de *Incredible Crisis* traz duas fases a mais que a versão gringa. Veja:
• Extreme speed commuter express: rola no metrô e o personagem tem um tempo certo para desarmar uma bomba.

• Karaoke princess: extenso karaokê onde Ririka encarna como uma verdadeira cantora para safar-se.

Incredible Crisis

Mantenha a mira na parte inferior, na qual é mais comum o aparecimento de ETs

• Titanic away
Taneo teve a sorte de pegar carona num barco furado. Encha o balde (botão X repetidamente) e jogue a água fora (botão ▲). Já para safar-se dos cacarecos em queda, proteja-se (segure o direcional). E chegue à avó!

Não encha totalmente o balde. Encha até a terceira marca e jogue a água fora

Etsuko

Capítulo 1: Etsuko's errands

• Afternoon of the wolves
Etsuko chegou ao banco que estava sendo assaltado e agora precisa encontrar uma saída. Fique de olho nos sensores e alterne entre andar (botão X repetidamente) e retornar ao início do plano (botão ▲).
Cor amarela: cuidado, eles estão virando-se.
Cor verde: barra limpa, pode andar.
Cor vermelha: eles estão olhando em sua direção.

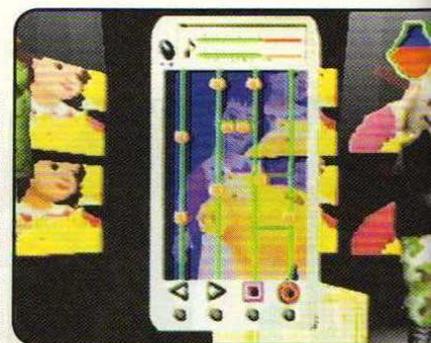
Quando a cor dos ladrões fica vermelha é sinal de que estão olhando para você

• Pound for pound
Etsuko precisa trocar alguns itens. Fique de olho na tabela para saber quais itens usar. Veja o peso necessário (botão ■), selecione a cesta (botões L1 e R1), depois o item (botão X) e confirme (botão ■).

Peso requerido	item
6,127g	Buffalo's Horn Snapper Tangerine Tissue Medicinal Herb
6,666g	Bear's Paw Chinese Cabbage Tangerine Tangerine Medicinal Herb Medicinal Herb
7,010g	Bear's Paw Chinese Cabbage Green Onion Carrot Tangerine
9,355g	Bear's Paw Buffalo's Horn Onion Carrot Tissue Perilla

Ao terminar de colocar os produtos na sacola, aperte ■ para comparar a carga

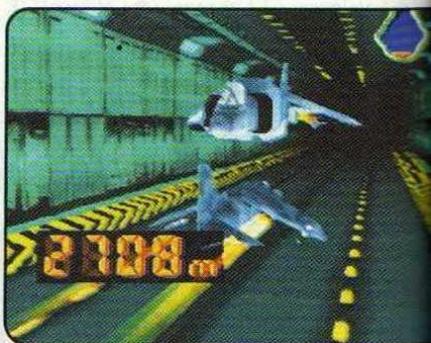
Capítulo 2: Etsuko SOS

• Etsuko and the golden pig
Levando a carreira musical a sério, o objetivo de Etsuko é completar oito seqüências de canções com perfeição. Para isso o jeito é acompanhar os comandos exibidos e acioná-los com precisão britânica.
Seqüência 1: ■, →, ■, →, ←, ←, ←, →.
Seqüência 2: ■, →, ■, →, ←, ←, ←, →.
Seqüência 3: ●, →, ■, ←, →, ●, ■, →.
Seqüência 4: ●, →, ■, ←, →, ●, ■, →.
Seqüência 5: →, →, →, →, →, ←, ←, ■, ■, →, ←.
Seqüência 6: →, →, →, →, →, ←, ←, ■, ■, →, ←.
Seqüência 7: ←, →, ■, ←, →, ■, ←, →, ■, ←, →, ■, ●, ■, →, ←.
Seqüência 8: ←, →, ■, ←, →, ■, ←, →, ■, ←, →, ■, ●, ■, →, ←.

Cuidado com as linhas horizontais. Memoriz as seqüências e não tenha problemas

• Snowboarding with wolves
Etsuko transforma-se num esportista e, no melhor do estilo de perseguições de agente secretos, precisará encarar uma descida na neve com 1.650 metros. Aperte → ou ← pa escapar dos ataques inimigos.

Siga pelo meio e tome muito cuidado para não bater pelas laterais

Capítulo 3: The enemy from without

• Looks like top gun
Virando um piloto de avião, o japa dá continuidade à fuga e precisa escapar das portas que se abrem usando apenas o refle rápido. Você deve percorrer 3,6 mil metros para encontrar a saída e relaxar.

Os aviões nunca se desviam para baixo. Fique embaixo quando avistar a nave

• Bear wars
Você se lembra dos monstros? Agora Etsu deve destruir um enorme urso de pelúcia cor-de-rosa. Você só tem de mirar e atirar (botão X). E para atirar espere até que o alvo esteja na mira.

Só atire quando tiver certeza, mas não demore pois o combustível pode acabar

Tsuyoshi

Capítulo 1: The incredible shrinking Tsuyoshi

• King of the hill
Tsuyoshi foi atingido por um raio disparado pelo urso gigante, que o transformou numa criatura minúscula. Ative o sensor (botão X) e pare a marca no centro. Quando houver desmoronamento, escape (→ ou ←).

Tente ficar nos cantos e não ir para o meio. Lá há muitos desmoronamentos

• Kiss of spider man
O garoto Tsuyoshi conseguiu subir. Só que subiu numa teia de aranha e precisa escapar. Faça com que a barra pare na cor verde, fazendo com que Tsuyoshi comece a andar e equilibre (→ ou ←) seu personagem.
Barra 1: 2s.
Barra 2: 2,8s.
Barra 3: 4,3s.
Barra 4: 7s.

Você não é bom em contar o tempo de cabeça? Use um relógio, facilitando tudo

Capítulo 2: Return from the backyard

• Titanic away, again?!?
Tendo o azar de pegar carona no mesmo barco furado que seu pai, Tsuyoshi trabalhará para encher o balde (botão X repetidamente) e jogar água fora (botão ▲). Também é preciso ficar protegido (segure o direcional).

• Mantis park
Corra loucamente para fugir do louva-a-deus faminto. Ele começará a correr sozinho e, quando a barra ficar vermelha, será preciso acelerar (botão X) ou ainda selecionar entre pular (↑) ou abaixar (↓).
1) Não há obstáculos.
2) Sapo, sapo, sapo, sapo.
3) Lápis, lápis, lápis.

Preste atenção e não gaste muitos litros de leite para não ser pego no final

Ririka

Capítulo 1: Ririka's day off

• The tense teacher
A estudante precisa sair o quanto antes da sala de aula. Basta mexer os alunos quando o professor estiver escrevendo, mudando-os de posição (botão X) até que a gata chegue à carteira com a indicação goal.

Seu objetivo é fácil, mas sem erros. Atenção ao personagem antes de mudá-lo

• The goods must be crazy
Ririka foi fazer compras maneiras. São quatro produtos e, na tela, aparecerá o nome deles. Então, partindo à procura dos ingredientes, você apertará L1 ou R1 para visualizar o produto que você achará.

"Disco voador nada. Eu sou uma tartaruga cibernética"

Capítulo 2: Shibuya crazy panic

• Ignorant encounters
Você deve memorizar as cores que brilham na nave mãe extraterrestre e apertar a cor correspondente no controle. As cores da nave são as mesmas dos botões do videogame – e por isso é muito mais fácil.

Memorize as cores. Mas o melhor mesmo é anotar rápido as seqüências num papel

Capítulo 3: There's no place home

• Titanic away, one more time... honest
Outro barco furado irá atrapalhá-lo nessa gincana de absurdos. O esquema é encher o balde (botão X) e esvaziá-lo (▲) rapidamente. Também é preciso proteger-se (segure ↓) das bugigangas arremessadas.

• De crane! De crane!
Ririka está de bicicleta sendo perseguida por um caminhão. Pedale (botões ▲ e X) alternadamente e rapidamente. Depois, atenção à grande bola e aos lança-foguetes. No final, felizmente, Ririka safa-se. Ufa!

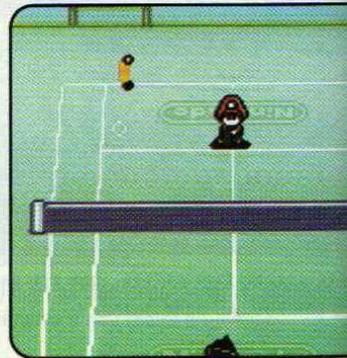
Atenção ao canhão usado para lançar as bombas. Elas estouram na mesma direção

Ronaldo Testa

Mario Tennis (GB)

Esporte, Camelot Corporation Limited
1 jogador, cartucho

Empolgados com o esporte, Mario e sua cambada preparam-se para outro divertido torneio de tênis. Entre os 20 esportistas participantes, estão famosos como Bowser, Wario, Waluigi e até a princesa Peach. O controle dos movimentos é simples e eficaz, variando conforme a quadra onde se passa a partida – aliás, os pisos mudam entre grama, saibro e sintético. Além de campeonatos acirrados contra o computador, você pode participar de torneios de duplas contra seus amigos utilizando um cabo de link.
Nota final: 8,0

Há diversos tipos de quadra disponíveis, mas esta é a de maior velocidade

Nada de dar moleza! Procure rebate bolinhas bem nos cantos para pontu

Batman Beyond: Return of the Joker (GB)

Aventura, Kemco
1 jogador, cartucho

Ainda mais doido e perigoso, Coringa voltou espalhando o terror pela futurista Gotham City. Agora, combatendo este velho criminoso, ninguém melhor que o novo homem-morcego da série *Batman do Futuro*. Usando suas habilidades de detetive, você vasculhará ambientes como o centro espacial da cidade e a fábrica de doces do vilão para encontrar pistas. Além de muitas armas, também adquirem-se novas habilidades de luta para encarar o palhaço. Aperte seu cinto de utilidades e prepare-se.
Nota final: 6,5

Batman está com uma baita dor de cabeça de tanto levar porradas

Quando estiver cercado de adversár pule e aplique um belo pontapé nele

Looney Tunes Racing (GB)

Corrida, Infogrames Entertainment
1 jogador, cartucho

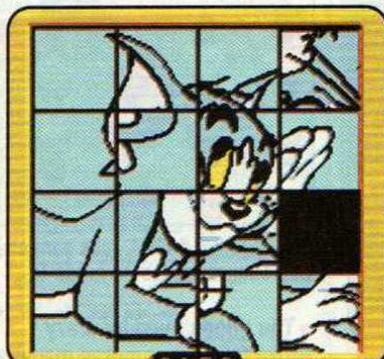
Acelere com Frajola, Pernalonga, Taz e outros personagens engraçados dos desenhos animados *Looney Tunes*. E como os competidores possuem habilidades variadas, os mais equilibrados são indicados aos novatos. Além de as pistas serem baseadas em cenários do seriado, os karts usados pelos pilotos também são todos personalizados (e estranhos). E não se esqueça de, antes das provas, comprar equipamentos da Acme para trapacear seus adversários e criar inúmeras armadilhas.
Nota final: 6,5

O gato Frajola é esperto demais. Além de correr, toma cuidado com o dinheiro

Que sossego. As pistas são trajetos simples e não oferecem muitos desa

Tom and Jerry: Mouse Attacks (GB)

Aventura, NewKidCo LLC
1 jogador, cartucho

As perseguições de Tom e Jerry continuam bem legais no portátil. No controle do irritante rato Jerry, você usará a cuca para descobrir um meio de libertar seus amigos roedores, seqüestrados pelo gato Tom. A jornada passa-se dentro de uma casa, onde você precisa de atenção para escapar de armadilhas (até ratoeiras). São cinco ambientes nos quais o rabudo encontrará pistas, enfrentará criaturas chatas como gatos robôs e ainda participará de minijogos secretos.
Nota final: 6,0

Neste minijogo você precisa encaixar as peças para formar a figura secreta

Fale com os anjinhos para desvenda pistas sobre o paradeiro dos amigos

Fábio Figueiredo

Tony Hawk's Pro Skater 2

Esporte, Aspyr/Westlake
1 a 8 jogadores, 1 CD

Finalmente foi anunciada a versão para Mac do jogo que está dando o que falar entre os fanáticos por skate. *Tony Hawk's 2* chega aos computadores com a qualidade que o consagrou nos consoles e com as melhorias que os PCs e MACs garantem em gráficos, velocidade e opções multiplayer.

Mesmo que você não se considere um profissional no skate, vai curtir a diversão que o jogo oferece. As manobras não são tão fáceis e exigem até um joystick para ajudar. Porém, aprendendo o básico, você poderá conquistar um lugar na colocação. Agora, se você é um expert, *TH2* traz treze skatistas profissionais para detonar nas pistas e rampas. E se ainda é pouco, o jogo traz um editor de mapas possibilitando a criação de circuitos complexos, com halfs, bowls, piscinas, trilhos, escadas e muito mais. E pra terminar, uma trilha sonora punk para empolgar e elevar a sensação de realismo.

"Isto não vai ser bom para minha coluna!"

Se liga neste helicóptero no meio da pista. Mas não se preocupe, pois as hélices estão paradas

Arranque faíscas de seu skate nas pistas nervosas como esta aí em cima

Trilhos, escadas e canos são o que não falta para testar a sua habilidade

Summoner

RPG, THQ Incorporation
1 a 4 jogadores, 1 CD

Como todo bom RPG, este jogo também traz uma história mística e cheia de fantasias como ponto de partida para seu desenvolvimento. Seu personagem é Joseph, um guerreiro com a habilidade de evocar monstros e entidades para ajudá-lo a enfrentar os inimigos. Porém, quando ainda jovem, Joseph perdeu o controle sobre seus poderes e sua vila foi arrasada por demônios que ele próprio chamou. Ele, então, prometeu nunca mais usar tais forças ocultas. Com o passar dos anos, Yago, um mentor guru, resolveu guiar e treinar o jovem para que ele dominasse seus poderes. Tempos depois, sua vila passou a ser ameaçada por exércitos inimigos, e Yago, relutante, convenceu Joseph a usar seus poderes novamente para proteger seu povo. Nessa jornada, encontrou três aventureiros que se uniram a ele na luta. Sua missão agora é, com a ajuda desses guerreiros, encontrar antigos anéis que permitem conjurar mais e diferentes tipos de entidades, como minotauros e duendes. Tudo em defesa de sua vila.

Com a opção multiplayer você poderá jogar com mais três amigos, comandando seus aliados e tornando a diversão ainda maior. E como você pode ver aqui, os gráficos são ótimos.

Os cenários são o ponto alto dos gráficos

"Sei não, mas esse papo de incorporar é coisa de gente esquisita!"

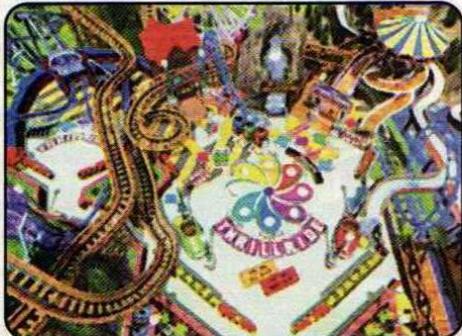
Não é brincadeira, não! Monstros como este aí vão aparecer durante o jogo todo

Os CGs deste game são de alta qualidade, você vai poder notar todos os detalhes

Ronaldo Testa

3D Ultra Pinball Thrillride

Pinball, Sierra On-line Incorporation
Distribuidora: Brasoft

Jogar pinball é demais e neste novo título da série *3D Ultra Pinball* não é diferente. Dá para rebater a pelota por máquinas inspiradas num famoso parque de diversões da Pensilvania, nos EUA. No visual do fliperama conferem-se carrinhos de batida, montanhas-russas e outras atrações – num total de quinze. E para felicidade dos fãs, os recordes podem ser enviados via internet para estrelarem no ranking mundial e, provando que a competição está em alta, é permitido partidas entre quatro jogadores.
Nota final: 6,5

Acertando a bolinha na loja de doces você ganhará uma soda ou um chocolate

O fliperama traz detalhes bem legais, como essa grande montanha-russa doida

Delta Force: Land Warrior

Ação, NovaLogic Incorporation
Distribuidora: Brasoft

DF põe você no comando de um esquadrão de elite antiterrorista. Cada membro da equipe é especialista em funções como demolições, operações subaquáticas e outras táticas de guerra. A tensão é forte, pois um mero tiro pode ser fatal – logo, é necessário inteligência para concluir seus objetivos. O clima de combate está garantido pela qualidade sonora e visual, além de que seu esquadrão responde com precisão. Não é à toa que o exército norte-americano usa o *Delta Force* para seu próprio treinamento.
Nota final: 7,5

Seja impiedoso contra os adversários, pois eles não perdoarão seus deslizes

Aiken's Artifact

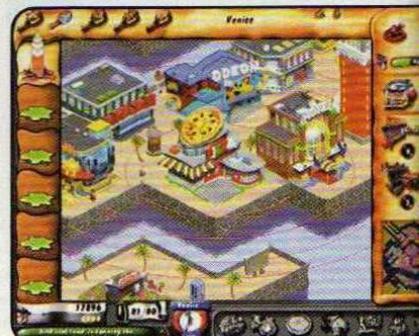
Ação, Fox Interactive
Distribuidora: Electronic Arts Incorporation

No ano de 2028 um grupo de cobaias humanas desenvolve um poder da mente que gera energia suficiente para causar catástrofes – ameaçando o próprio universo. E nesse clima pré-apocalíptico que surge o herói Nathaniel Cain, um mortal durão que pretende escorraçar o novo estágio da evolução humana para longe, punindo os responsáveis por 20 cenários realistas e de visual semelhante ao dos HQs. O personagem, que conta com a voz do rapper Ice-T, usa golpes de oito estilos de luta diferentes, além de magias.
Nota final: 6,5

O personagem é bem invocado e parece até motoqueiro com esta roupa de couro

Pizza Sindicate

Administração, Infogrames Entertainm
Distribuidora: Infogrames Entertainme

Mama mia, aqui tudo acaba em massa! Bancando o dono de pizzaria, você cuida de seu estabelecimento de ponta a ponta conferindo a decoração (equipamentos, estruturas, móveis), o gerenciamento (compras, funcionários, propagandas) e os ingredientes das deliciosas pizzas. O esquema é atrair os moradores das redondezas e ampliar sua rede de restaurantes. São cerca de 150 personag por cidade e 80 coberturas para pizzas, acompanhados de um clima hilário que inclui aparições da máfia italiana.
Nota final: 8,0

Lembrando bastante o visual dos desenhos animados, tudo é bastante colorido

Espalhe muitas mesas e abrigue uma quantidade maior de pessoas na pizzaria

Em algumas situações os ataques em massa tornam-se a melhor opção de combate

Hogs of War

Estratégia, Infogrames Entertainment
Distribuidora: Infogrames Entertainment

A porcaria está armada. Em *Hogs of War* você controla um pelotão de suínos militares que, enquanto chafurda, traça estratégias de batalha para dominar os territórios dos imundos adversários. E para tornar-se o soberano do chiqueiro, os gorduchos soldados abusam da violência, apelando para armas como granadas, lança-mísseis, metralhadoras, rifles e até veículos blindados. A guerra toda rola por 25 arenas enlameadas, mas, apesar do visual 3D, nem controles nem músicas surpreendem. Pela coragem de criar algo tão tosco, vai para o trono.

Nota final: 6,5

Baldur's Gate 2: Shadows of Amn

RPG, BioWare Corporation
Distribuidora: Byte & Brothers

A seqüência de *Baldur's Gate* oferece um mundo de aventuras, intrigas e grandes combates – e tudo isso em ambientes medievais. A situação é a seguinte: no exótico reino de Amn, no mundo de Athkatla, os governos estão em conflito e o que vale é a lei do mais forte... restando a você desmascarar todas as conspirações e limpar a escória da sociedade. Um dos pontos fortes é que se podem importar heróis do *BG* original e do episódio *Tales of the Sword Coast*. O clima da jornada é pesado e bem envolvente.

Nota final: 8,5

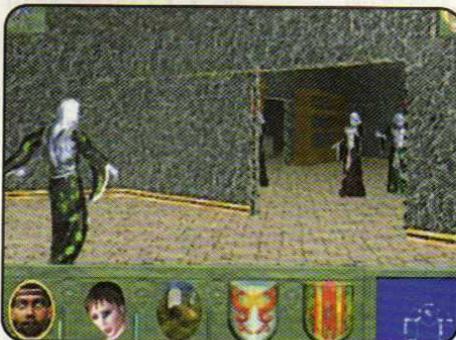
A força do aço é evidente, mas não se compara com o poder dos feiticeiros

Might and Magic 8: Day of the Destroyer

RPG, The 3DO Company
Distribuidora: GreenLeaf
Distribuidora Limitada

Chegando ao 8º episódio, *Might and Magic* tornou-se um dos melhores RPGs para computadores. O enredo remete o jogador às longínquas terras de Enroth, Erathia e Jadame, exigindo a execução de diversas missões secundárias ao longo da aventura. Elementos como armaduras e equipamentos (adagas, lanças, machados, massas) estão presentes, mas o legal é que os feitiços podem ser melhorados conforme a experiência e a habilidade dos heróis. E nem pense em complicar, pois os comandos são simples e velozes.

Nota final: 7,0

"Sou mulher-macho, seu pangaré de araque"

Os personagens são bastante detalhados e chegam até a causar certo espanto

Algumas criaturas são fortíssimas e suas ações implicam grandes estragos

Unreal Tournament: Edição Jogo do Ano

Ação, Infogrames Entertainment
Distribuidora: Infogrames Entertainment

Unreal Tournament está de volta e promete (de novo) fazer um grande sucesso. O jogo oferece mais de 300 possíveis combinações de peles e modelos. Você compete em batalhas que ficam cada vez mais aterrorizantes e difíceis, as batalhas são sangrentas e as armas, devastadoras. Você pode ver o seu nome no ranking mundial se for muito bom de matança. Cada jogador recebe as suas estatísticas depois da rodada, os gráficos estão mais aprimorados e o som, de primeira. Vale a pena esquentar os neurônios neste superjogo de ação.

Nota final: 8,5

O jogo permite a criação de personagens com rostos e roupas bem diferentes

Como os cenários são meio escurecidos, tome cuidado com possíveis emboscadas

Ronaldo Testa

Army Men: Air Attack 2

Seleção de fases
Na tela de senhas, digite:
▲, ●, X, →, →, ●, ■, ↓.

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 3: ▲, ●, ↓, →, ■, ■, ↓, ↓.
Fase 4: X, →, ←, X, ●, ■, ■, ▲.
Fase 5: ↓, ↓, ●, ■, ●, ■, →, X.
Fase 6: ▲, X, ↓, ←, →, ←, ●, ▲.
Fase 7: →, ■, →, ↓, ●, X, X, →.
Fase 8: ▲, →, ■, ■, ●, ↓, ↓, X.
Fase 9: ↓, X, ■, ←, →, ●, ←, ←.
Fase 10: ▲, ↓, ●, X, ■, ↓, ↓, ↓.
Fase 11: ●, ●, ↓, ←, →, X, ▲, ■.
Fase 12: →, ↓, X, →, ●, ■, ▲, ●.
Fase 13: ←, ←, ▲, ●, X, X, ↓, →.
Fase 14: ■, →, ●, ↓, ↓, ■, ↓, X.
Fase 15: ←, →, ●, X, ■, ↓, ↓, ●.
Fase 16: ▲, ●, X, →, →, ●, ■, ↓.
Fase 17: ■, ↓, ↓, →, ←, ■, ↓, X.
Fase 18: ●, X, →, ▲, ■, ↓, X, X.
Fase 19: ↓, →, X, ■, →, ↓, ●, ●.
Fase 20: ↓, X, ●, ↓, ←, ■, ●, X.
Fase 21: ←, ●, ▲, ↓, X, X, X, ●.
Fase 22: ▲, X, ↓, ←, →, X, ●, ■.

Tomb Raider Chronicles (versão beta)

Todas as armas
Na tela do inventário, deixe o cursor sobre small medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↑ e saia do inventário.

Todos os itens
Na tela do inventário, deixe o cursor sobre large medikit, segure L1 + L2 + R1 + R2 + ↓ e saia do inventário.

Todos os filmes
Na tela do menu principal, segure Select + R2.

Truques
Na tela do menu principal, coloque o cursor sobre new game e aperte os comandos:
Fase Base: segure L1 e aperte X.
Fase Black Isle: segure L2 e aperte X.
Fase Tower Block: segure R1 e aperte X.

Blade

Truques
Na tela do menu principal, digite os comandos. Agora, durante a partida, pause e ative os truques:
Infinita vida: ←, ←, ←, →, L2, L1, R2, R1.
Infinita munição: ↓, →, ↓, ←, L2, L1, R2, R1.
Todos os itens: →, ←, ↓, ↓, L2, L2, R2, R2.

Ultimate Fighting Championship

Personagem Card Girl
No modo UFC, termine com todos os personagens.

Personagem Bruce Buffer
No modo UFC, termine com qualquer personagem criado pelo jogador.

Personagem Ultiman
No modo championship road, termine com todos os personagens.

Personagem John McCarthey
No modo championship road, termine com qualquer personagem criado pelo jogador.

Estilos de corpos secretos
No modo UFC, termine com o personagem correspondente ao estilo de corpo desejado.

Estilos de lutas secretos
No modo UFC, termine com o personagem correspondente ao estilo de luta desejado.

Personagens secretos
Entre com os seguintes nomes no first name e qualquer nome no last name no modo create a fighter. Depois, ao surgir a pergunta sobre o save, grave e saia:
Personagem Card Girl: Smile.
Personagem John McCarthey: BigJohn.
Personagem Karate: Chop.
Personagem Kick Boxer: Punch.
Personagem Kung-Fu: Kung-Fu.
Personagem Ninja: Sasuke.
Personagem Pro-Wrestler: Mask.
Obs.: ao escrever, respeite o posicionamento das letras maiúsculas e minúsculas.

Norse by Norsewest: The Lost Vikings Return

Infinita energia
Na tela de senhas, digite CH3T.

Seleção de fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: NTR0.
Fase 2: 1STS.
Fase 3: 2NDS.
Fase 4: TRSH.
Fase 5: SW1M.
Fase 6: W0LF.
Fase 7: BR4T.
Fase 8: K4RN.
Fase 9: B0MB.
Fase 10: WZRD.
Fase 11: BLKS.
Fase 12: TLPT.
Fase 13: GYSR.
Fase 14: B3SV.
Fase 15: R3T0.
Fase 16: DRNK.
Fase 17: Y0VR.
Fase 18: 0V4L.
Fase 19: T1N3.
Fase 20: D4RK.
Fase 21: H4RD.
Fase 22: HRDR.
Fase 23: LOST.
Fase 24: 0B0Y.
Fase 25: HOM3.
Fase 26: SHCK.
Fase 27: TNNL.
Fase 28: H3LL.
Fase 29: B4RH.
Fase 30: B4DD.
Fase 31: D4DY.

Frogger 2: Swampy's Revenge

Controlar a tela do menu principal
Na tela do menu principal, aperte ● ou ■

Medal of Honor Underground

Menu de truques
Na tela de senhas, digite ENTREZVOUS.

Truques
Após habilitar o menu de truques, na tela de senhas, digite:
Fotos artwork: MOHDESSINS.
Fotos Dreamworks team: DWIECRANS.
Fotos Medal of Honor Underground team: MOHUEQUIPE.
Opção 4x firing rate: BALLESVITE (*).
Opção bouncing bullets: RICOCHET (*).
Opção invulnerability mode: PUISSANCE (*).
Opção podoski mode: LATIREUSE (*).
Opção wacky taxi mode: AUTODINGUO (*).
Todas as fases, opções e segredos: PORTECLEFS.
Obs: (*) só funciona nas fases que já foram passadas.

Falas dos personagens
Durante a partida os personagens falam em três idiomas diferentes. Confira o significado das frases:

"Minha lín... afiada com... uma cobra...

português	alemão	inglês	francês
Alguma coisa errada?	Irgendwas stimmt hier nicht!	Something's not right?	Il y a quelque chose q...
Mova-se e eu atirarei!	Eine Bewegung, und ich schie(ß)e!	Move and I'll shoot!	Um seul geste et je ti...
Por que você está aqui?	Warum sind Sie hier?	Why are you here?	Pourquoi êtes-vous ici...
Prazer em conhecê-lo	Sie kennen zu lernen	Nice to meet you	C'est un plaisir de fai... votre connaissance
Você fala alemão?	Sprechen Sie Deutsch?	Do you speak German?	Parlez vous allemand?

Spider-Man

Senhas proibidas
Na tela de senhas, digite algum palavrão em inglês (ex.: ass, assed, asshole, bastard, bitch, butthead, dumbass, fuck, fucked, mass, pussy, shit,) e confira os resultados:

Balloon **Bunny** **Cake** **Candy** **Cinnamon** **Cloud** **Dinosaur** **Donut** **Flower** **Fluffy** **Good** **Happy** **Honey** **Icecream** **Iowa** **Lobster** **Lolly** **Love** **Nice** **Potato** **Pretty** **Puppy** **Rainbow** **Sodapop** **Spice** **Sugar** **Taffy** **Toffee**

Star Wars: Demolition

Truques
Na tela de senhas, digite:
Ação lenta: LOW_MO_ON.
Ação rápida: THROTTLEUP.
Configuração do controle nova: EXTRABUTTS.
Corridas e inimigos aleatórios: NO_PEEKING.
Desligar inimigos (battle): NO_BADDIES.
Filme da derrota: SAD_MOVIES.
Filme da vitória: MOVIE_SHOW.
Gravidade alta: BFM_FEELIT.
Gravidade baixa: LO_GRAV_ON.
Todos os personagens: WATTO_SHOP.
Todos os veículos (multiplayer): MULTI_CARS.
Veículo invencível: RAISE_THEM.

Personagens secretos
Durante a partida, complete os seguintes objetivos:
Personagem Boushh, Darth Maul e Lobot: usando Malakili, termine o jogo com 10 mil.
Personagem Malakili: usando Pugwis, Tamtel Shreej e Wittin, termine o jogo com 10 mil.
Personagem Pugwis: usando General Otto e Tia & Ghia, termine o jogo com 10 mil.
Personagem Tamtel Shreej: usando Boba Fett e Wade Vox, termine o jogo com 10 mil.
Personagem Wittin: usando Aurra Sing e Quagga, termine o jogo com 10 mil.

Danger Girl

Seleção de fases
Na tela do menu principal, aperte L1, R2, L2, R1, ●, ■, ▲, ▲. Depois, segure L1 + L2 + R1 + R2.

Resident Evil 2 (Bio Hazard 2)

Armas secretas
Termine o jogo nas seguintes condições:
Gatling gun: ranking A ou B, em 2h30.
Machine gun: ranking A ou B, em 3h.
Rocket launcher: ranking A ou B, em 2h.

Classificação de ranking
Termine o jogo nas seguintes condições, verificando os quesitos relacionados:

• Tabela de ranking
S: 300 pontos.
A: 270 pontos.
B: 200 pontos.
C: 145 pontos.
D: 100 pontos.
E: 0 ponto.

• Tabela de gravação
Gravação (0) .... 100 pontos.
Gravação (1) .... 95 pontos.
Gravação (2) .... 90 pontos.
Gravação (3) .... 85 pontos.
Gravação (4) .... 80 pontos.
Gravação (5) .... 75 pontos.
Gravação (6) .... 70 pontos.
Gravação (7) .... 65 pontos.
Gravação (8) .... 60 pontos.
Gravação (9) .... 55 pontos.
Gravação (10) .... 50 pontos.

• Tabela de renovação
Renovação (0) .... 100 pontos.
Renovação (1) .... 90 pontos.
Renovação (2) .... 80 pontos.
Renovação (3) .... 70 pontos.
Renovação (4) .... 60 pontos.
Renovação (5) .... 50 pontos.
Renovação (6) .... 40 pontos.

• Tabela de tempo
Tempo (2h30) .... 100 pontos.
Tempo (3h30) .... 90 pontos.
Tempo (4h30) .... 80 pontos.
Tempo (5h30) .... 70 pontos.
Tempo (6h30) .... 60 pontos.
Tempo (7h30) .... 50 pontos.
Tempo (8h30) .... 40 pontos.
Tempo (9h30) .... 30 pontos.
Tempo (10h30) .... 20 pontos.
Tempo (11h30) .... 10 pontos.

Combinações de ervas
Durante a partida, faça as seguintes combinações de herbs:
BH (x1) + GH (x1) + RH (x1): cura status e renova 99% da energia.
BH (x1) + GH (x1): cura status e renova 33% da energia.
BH (x1) + GH (x2): cura status e renova 66% da energia.
BH: cura status.
GH (x1) + RH (x1): renova 99% da energia.
GH (x1): renova 33% da energia.
GH (x2) + RH (x1): renova 99% da energia.
GH (x2): renova 66% da energia.
GH (x3): renova 99% da energia.
RH: fortalece as green herbs.
Obs.: blue herb (BH); green herb (GH); red herd (RH).

Modos secretos
Termine o jogo nas seguintes condições:
The 4th survivor (Hunk): conquiste ranking A, dois scenarios.
The 4th survivor (Tofu): conquiste ranking A, seis scenarios.

"Arghhh! acho que exagerei na feijoada. Meu estômago está queimando"

Mike Tyson Boxing

Truques
No modo world, selecione qualquer lutador e, no campo do nome do personagem, escreva:
Desligar truques: NORMAL.
Fase Disco Stadium e personagem Jimmy **Flex:** CLUBFUD.
Fase Docks Stadium e personagem John L **Sullivan:** OLD MAN.
Obs.: após escrever o nome do personagem, aperte ▲.
Personagem com cabeça em crescimento: OUCH.
Personagem com cabeça em encolhimento: HURTS.
Personagem com cabeça grande: BONGY.
Personagem com cabeça pequena: BINGY.
Personagem com força em crescimento: NECK.
Personagem com mãos e pés grandes: STUPID.
Personagem invisível: GONE.

NBA Showtime: NBA On NBC

Personagens secretos

Na tela enter name for record keeping, digite as senhas e pins:

Personagem	senha	pin
Clown	CRISPY	2084
Dennis Rodman	RODMAN	9676
Kerri (versão 1)	KERRI	0220
Kerri (versão 2)	KERRI	1111
Large Alien	BIGGY	0958
Lia (versão 1)	LIA	0712
Lia (versão 2)	LIA	1111
Nikko	NIKKO	6666
Old Man	OLDMAN	2001
Pinto Horse	PINTO	1966
Pumpkin	JACKO	1031
Referee	THEREF	7777
Retro Rob	RETRO	1970
Small Alien	SMALLS	0856
White Horse	HORSE	1966
Wizard	THEWIZ	1136

Personagens secretos (mascotes)

Na tela enter name for record keeping, digite as senhas e pins:

Personagem da equipe	senha	pin
Atlanta Hawks	HAWK	0322
Charlotte Hornets	HORNET	1105
Chicago Bulls	BENNY	0503
Denver Nuggets	ROCKY	0201
Houston Rockets	TURBO	1111
Indiana Pacers	BOOMER	0604
Minnesota Timberwolves	CRUNCH	0503
New Jersey Nets	SLY	6765
Phoenix Suns	GORILA	0314
Seattle Sonics	SASQUA	7785
Toronto Raptors	RAPTOR	1020
Utah Jazz	BEAR	1228

Personagens secretos (Midway)

Na tela enter name for record keeping, digite as senhas e pins:

Personagem	cargo	senha	pin
Alex Gilliam	game tester	LEX	0014
Andy Eloff	system hardware	ELOFF	2181
Beth Smukowski	creative	BETHAN	1111
Brian LeBaron	game tester	GRINCH	0222
Chad Edmunds	motion capture actor	CHAD	0628
Chris Skrundz	creative	CMSVID	0000
Dan Thompson	programmer	DANIEL	0604
Dave Grossman	creative	DAVE	1104
Eugene Geer	artist	E GEER	1105
Greg Cutler	motion capture actor	CUTLER	1111
Isiah Thomas	NBC sports announcer	THOMAS	1111
Jason Skiles	programmer	JASON	3141
Jeff Johnson	programmer	JAPPLE	6660
Jennifer Hedrick	alternate	JENIFR	1111
Jennifer Hedrick	artist	JENIFR	3333
Jim Gentile	artist	GENTIL	1228
Jim Tianis	creative	DIMI	0619
John Root	artist	ROOT	6000
Jon Hey	sound and music	JONHEY	8823
Larry Wotman	creative	STRAT	2112
Mark Guidarelli	programmer	GUIDO	6765
Mark Turmell	lead programmer	TURMEL	0322
Matt Gilmore	artist	MATT G	1006
Mike Lynch	system hardware	LYNCH	3333
Paul Martin	PC support	STENTR	0269
Paulo Garcia	game tester	PAULO	0517
Rob Gatson	programmer	GATSON	1111
Sal DiVita	lead artist	SAL	0201
Shawn Liptak	programming consultant	LIPTAK	0114
Tim Bryant	artist	TIMMYB	3314
Tim Kitzrow	sports announcer	TIMK	7785
Tim Moran	creative	TIMCRP	6666
Willy Morris	motion capture actor	WIL	0101

Truques

Na tela tonight's match-up, aperte turbo, shoot e pass (botões L, A, R, respectivamente) na quantidade de vezes correspondente:

Bola ABA: 2, 3, 2, →.
Clima blizzard: 1, 3, 1, ←. (2)
Clima fog: 1, 2, 3, ↑. (2)
Clima night fog: 1, 2, 3, ←. (2)
Clima rain: 1, 4, 1, ←. (2)
Clima snow: 1, 2, 1, ←. (2)
Clima swamp fog: 1, 2, 3, →. (2)
Clima thick fog: 1, 2, 3, ↓. (2)
Desligar fouls: 2, 2, 2, ←. (versus)
Desligar fouls: 2, 2, 2, →.
Desligar goal tending: 5, 5, 5, ←.
Desligar hotspots: 2, 0, 1, ↑. (1)
Desligar power-ups: 1, 1, 1, ↓.
Desligar replays: 3, 3, 1, ←.
Desligar tip off: 4, 4, 4, ↑.
Infinito turbo: 4, 1, 1, ↑.
Mostrar hotspot: 1, 0, 0, ↓.
Mostrar shot: 0, 0, 1, ↓.
Personagens com cabeça grande: 2, 0, 0,
Uniforme alternativo: 4, 3, 0, →.
Uniforme Midway: 4, 0, 1, →.
Uniforme time da casa: 4, 1, 0, →.
Uniforme time de fora: 4, 0, 0, →. (1)

Obs.: (1) ambos os jogadores; (2) nas fases outdoor.

"Pega ladrão! Quem foi o bandido que roubou minha bola de basquete? Pega! Pega!"

"Cara, esta camisa texturizada tá machucando meus polígonos"

NBA 2K1

Distrair adversários (arremesso livre)
Durante a partida, no arremesso livre adversário, aperte rapidamente X.
Equipes Mo Cap, Sega Net e Sega Sports
Na tela de senhas, digite vc.
Mostrar status secretos
Durante a partida, pause, selecione substitution, deixe o cursor sobre o personagem e aperte X.
Os melhores atributos (C)
3 point shooting: 9.5.
Ball handling: 0.5.
Defensive rebound: 10.
Dunking: 9.5.
Free throws: 8.
Low post: 9.
Offensive rebound: 10.
Passing: 8.
Shooting: 9.5.
Shot blocking: 10.
Speed: 8.
Stamina: 7.5.
Steals: 0.5.
Os melhores atributos (PG)
3 point shooting: 10.
Ball handling: 10.
Defensive rebound: 10.
Dunking: 0.5.
Free throws: 8.5.
Low post: 0.5.
Offensive rebound: 10.
Passing:10.
Shooting: 10.
Shot blocking: 0.5.
Speed: 10.
Stamina: 10.
Steals: 10.
Os melhores atributos (SG)
3 point shooting: 10.
Ball handling: 10.
Defensive rebound: 9.
Dunking: 10.
Free throws: 1.
Low post: 0.5.
Offensive rebound: 9.
Passing: 10.
Shooting: 10.
Shot blocking: 0.5.
Speed: 10.
Stamina: 10.
Steals: 10.
Personagem Michael Jordan
Na tela de criação de personagens, use as seguintes informações:
• **Tela**
Name: Michael Jordan.
Position: SG.
Team: Bulls.
Graduated: 1984.
Years Pro: 15.
Height: 6'6" (212 lb).
Best Hand: left ou right.
Number: 23.
• **Tela**
Skin color: 2.
Face: 12.
Body type: regular.
Muscle tone: normal.
Left tatoo: none.
Right tatoo: none.
• **Tela Head:** não mexa.
• **Tela Body tweaks:** não mexa.
• **Tela player accessories**
Left elbow: none.
Right elbow: none.
Left armband: elbow.
Left armband color: black.
Right armband: none.
Right armband color: black.
Left finger tape: none.
Right finger tape: none.
Left knee: black brace.
Right knee: none.
Shorts length: medium.
Socks: short.
Socks color: white.
Sneaker type: 10.
Proteção de tela
Durante os menus, espere por 5min30s.
Renovar energia
Durante a partida, pause, desligue as opções injuries e player energy. Agora, após voltar ao jogo, pause e ligue as opções injuries e player energy.
Seleção de equipes aleatória
No modo exhibition, na tela de seleção de equipes, deixando o cursor sobre o nome da equipe, segure A + L + R.

NBA 2K

Truques
Na tela de senhas, digite:
Bola de praia: BEACHBOYS.
Equipes secretas: DEVDUDES.
Personagens cabeçudos: FATHEAD.
Personagens com pé grande: BIGFOOT.
Personagens em 2D: SQUISHY.
Personagens gordos: DOUGHBOY.
Personagens grandes: MONSTER.
Personagens pequenos: LITTLEGUY.
Obs.: digitar somente letras maiúsculas.

Urban Chaos

Proteção de tela
Durante os menus, espere por 5min30.
Pular fase
Durante a partida, segure L + R e aperte Y, A, B, B, A, ↓, A, B, B, A.
Todas as fases
Na opção vibration, segure L + R e aperte ←, A, →, A, ←, A, →, A.

Grand Theft Auto 2

Truques
Na tela de seleção de nome, digite:
Desligar police: LAWLESS.
Ganhar $10 milhões: ULTIMATE.
Ganhar $500,000: MUCHCASH.
Ganhar 99 vidas: BIGCATS.
Infinito poder double damage: DBLWAMMY.
Infinito poder electro gun: BIGFRIES.
Infinito poder flame thrower: TOASTIES.
Mais sangue: WOUNDED.
Personagem invencível: INFINITY.
Personagem invisível: SCOOBYDO.
Personagem respeitável: ALLFREND.
Seleção de fases: SESAME.
Todas as armas: BIGGUNS.
Transformar pedestres em Elvis Presley: ERRHUH.

Dave Mirra Freestyle BMX

Filmes secretos
No modo proquest, termine o jogo nas seguintes condições:
Filme com competidores: usando Slim Jim.
Filme com programadores: usando Amish Boy.
Filme Dave Mirra: usando Dave Mirra.
Filme Ryan Nyquist: usando Ryan Nyquist.
Personagens secretos
No modo proquest, termine o jogo nas seguintes condições:
Personagem Amish Boy: usando Chad Kagy, Dave Mirra, Joey Garcia, Kenan Harkin, Leigh Ramsdell, Mike Laird, Ryan Nyquist, Shaun Butler, Tim Mirra e Troy McMurray.
Personagem Slim Jim: usando qualquer personagem.
Truques (modo fácil)
No modo proquest, consiga as seguintes condições e, na tela de seleção correspondente, digite:
Personagem Slim Jim: ↓, ↓, ←, →, ↑, ↑, Y.
Todas as fases (*): ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.
Todos os estilos (*): ←, ↑, →, ↓, ←, ↓, →, ↑, ←, Y.
Todos os veículos (*): ↑, ←, ↑, ↓, ↑, →, ←, →, Y.
Obs.: (*) repita o código sempre que for utilizá-lo.

American McGee's Alice

Seleção de fases
Durante a partida, aperte ['] e digite map #:
Fase Air borne terror: tower1.
Fase Ascension: facade.
Fase Batle royale: grounds2.
Fase Beyond the wall: fortress2.
Fase Burning curiosity: jlair1.
Fase Castling: wchess2.
Fase Caterpillar's plot: wforest.
Fase Centipede's sanctum: centipede2.
Fase Dementia: gvillage.
Fase Dry landing: garden1.
Fase Fortress of doors: fortress1.
Fase Fungiferous flora: centipede1.
Fase Heart of darkness: qlair.
Fase Herbaceous border: garden2.
Fase Hollow hideaway: potears2.
Fase Ice reception: garden4.
Fase Jabber Wock's lair: jlair2.
Fase Just desserts: potears3.
Fase Keep: keep.
Fase Labyrinthine revenge: hedge3.
Fase Machinations: tower3.
Fase Majestic maze: hedge1.
Fase Mirror image: funhouse.
Fase Mystifying madness: hedge2.
Fase Pale realm: wchess1.
Fase Pandemonium: Pandemonium.
Fase Pool of tears: potears1.
Fase Rolling stones: garden3.
Fase Royal rage: grounds1.
Fase Skool daze: skool1.
Fase Skool's out: skool2.
Fase Water logged: tower2.
Fase Wholly morel ground: utemple.
Obs.: substituir # pela fase correspondente.

Truques
Durante a partida, aperte ['] e digite:
Desligar visão em primeira pessoa: cg_cameradist 128.
Ligar visão em primeira pessoa: cg_cameradist-45.
Mostrar frame rate: fps 1.
Personagem fantasma: noclip.
Personagem invencível: god.
Personagem invisível: notarget.
Renovar energia: health #.
Obs.: substituir # por um número de 1 a 100.
Todas as armas e munição: give all.
Todas as armas: wuss.
Obs.: deixe a opção caixa de diálogos (console) habilitada.

Soldier of Fortune

Habilitar caixa de diálogos
Após instalar o jogo no computador, clique com o botão direito do mouse sobre o arquivo sof.exe e selecione a opção criar atalho. Agora, clique com o botão direito do mouse sobre o atalho do arquivo sof.exe, selecione propriedades e, na linha de comandos, adicione +set console 1.
Ex.: "C:\Arquivos de programas\Raven\SOF\SoF.exe" +set console 1.

Seleção de animais
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Animal bull: m_x_bull.
Animal rottweiler: m_x_rottweiler.
Obs.: substituir # pelo animal correspondente.

Seleção de armas
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Arma .44: item_weapon_pistol2.
Arma 9mm: item_weapon_pistol.
Arma flamethrower: item_weapon_flamethrower.
Arma knife: item_ammo_knife.
Arma machinegun: item_weapon_machinegun.
Arma microwave pulse gun: item_weapon_microwavepulse.
Arma rocket launcher: item_weapon_rocketlauncher.
Arma shotgun: item_weapon_shotgun.
Arma silenced 9mm: item_weapon_machinepistol.
Arma slugthrower: item_weapon_autoshotgun.
Arma smg: item_weapon_assault_rifle.
Arma sniper rifle: item_weapon_sniper_rifle.
Obs.: substituir # pela arma correspondente.

Este não terá de se preocupar em cortar as unhas do dedão do pé novamente

Seleção de fase
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte [↓] e digite map #:
Fase Baghdad (airport): irq3a.
Fase Baghdad (palace): irq2b.
Fase Baghdad (town): irq1a.
Fase Baghdad (town): irq1b.
Fase Baghdad (warehouse): irq2a.
Fase Basra: irq3b.
Fase final: ger4.
Fase Hanover (fortress): ger1.
Fase Hanover (rocket launching site): g
Fase Hanover (secret doors): ger2.
Fase Kosovo (helipad): kos3.
Fase Kosovo (town): kos2.
Fase Kosovo (tunnel system): kos1.
Fase New York (hotel): nyc3.
Fase New York (tunnel system): nyc2.
Fase New York (warehouses): nyc1.
Fase New York: trs1.
Fase Shop (arn1): arn1.
Fase Shop (arn2): arn2.
Fase Shop (arn3): trm3.
Fase Siberia (fortress): sib2.
Fase Siberia (rocket launching site): sib
Fase Siberia (snow): sib1.
Fase South Africa: trn1.
Fase Sudan (slaughter house): sud2.
Fase Sudan (train station): sud1.
Fase Sudan (underground): sud3.
Fase Tokyo (penthouse): jpn3.
Fase Tokyo (restaurant): jpn1.
Fase Tokyo (sumi): jpn2.
Obs.: substituir # pela fase correspondent

Seleção de itens
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Item body armor: item_equip_armor.
Item c4: item_equip_c4.
Item claymore mine: item_equip_claymo
Item flashbang: item_equip_flashpack.
Item hand grenade: item_equip_grenade.
Item medkit: item_equip_medkit.
Item neural pulse emitter: item_equip_neural_grenade.
Item nightvision: item_equip_light_goggle
Obs.: substituir # pelo item correspondent

Seleção de munições
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Munição .44: item_ammo_sp_pistol2.
Munição 9mm: item_ammo_sp_pistol.
Munição flamethrower: item_ammo_sp_gas.
Munição microwave pulse gun: item_ammo_sp_battery.
Munição rocket launcher: item_ammo_sp_rocket.
Munição shotgun: item_ammo_sp_shotgu
Munição slugthrower: item_ammo_sp_sl
Obs.: substituir # pela munição correspondente.

Seleção de personagens (Africa)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_afr_msoldier1a.
Personagem 2: m_afr_msoldier1b.
Personagem 3: m_afr_msoldier2.
Personagem 4: m_afr_msoldier3.
Personagem 5: m_afr_msniper.
Personagem 6: m_afr_ecommander.
Personagem 7: m_afr_eworker.

Personagem 8: m_afr_mbrute.
Personagem 9: m_afr_mrocket.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Seleção de personagens (Black Raiders)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_cas_mraider1.
Personagem 2: m_cas_mraider2a.
Personagem 3: m_cas_mraider2b.
Personagem 4: m_cas_mbrute.
Personagem 5: m_cas_ffemale.
Personagem 6: m_cas_mrocket.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Tá na mira? Bala nele, companheiro de batalha

Seleção de personagens (Iraq)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_irq_msoldier1.
Personagem 2: m_irq_msoldier2a.
Personagem 3: m_irq_msoldier2b.
Personagem 4: m_irq_mrepguard1a.
Personagem 5: m_irq_mrepguard1b.
Personagem 6: m_irq_mpolice.
Personagem 7: m_irq_eofficer.
Personagem 8: m_irq_mcommander.
Personagem 9: m_irq_mbrute1a.
Personagem 10: m_irq_mbrute1b.
Personagem 11: m_irq_mbodyguard.
Personagem 12: m_irq_mrocket.
Personagem 13: m_irq_msaddam.
Personagem 14: m_irq_moilworker.
Personagem 15: m_irq_eman1.
Personagem 16: m_irq_mman2.
Personagem 17: m_irq_fwoman1.
Personagem 18: m_irq_fwoman2.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Seleção de personagens (Kosovo)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_kos_mgrunt1.
Personagem 2: m_kos_mgrunt2.
Personagem 3: m_kos_mgrunt3.
Personagem 4: m_kos_msniper1a.
Personagem 5: m_kos_msniper1b.
Personagem 6: m_kos_mcomtroop.
Personagem 7: m_kos_eofficer.
Personagem 8: m_kos_mbrute1a.
Personagem 9: m_kos_mbrute1b.
Personagem 10: m_kos_mmechanic.
Personagem 11: m_kos_mrebel.
Personagem 12: m_kos_mklaleader.
Personagem 13: m_kos_erefugee.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Seleção de personagens (New York)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_nyc_mskinhead1.
Personagem 2: m_nyc_mskinhead2a.
Personagem 3: m_nyc_mskinhead2b.
Personagem 4: m_nyc_eskinhead3.
Personagem 5: m_nyc_fskinchick.
Personagem 6: m_nyc_mpunk.
Personagem 7: m_nyc_epunk.
Personagem 8: m_nyc_mswat.
Personagem 9: m_nyc_mswatleader.
Personagem 10: m_nyc_estockbroker.
Personagem 11: m_nyc_ebum.
Personagem 12: m_nyc_etourist.
Personagem 13: m_nyc_mpolitician.
Personagem 14: m_nyc_fwoman.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Seleção de personagens (Siberia)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_sib_mtrooper1a.
Personagem 2: m_sib_mtrooper1b.
Personagem 3: m_sib_mtrooper2.
Personagem 4: m_sib_mguard1.
Personagem 5: m_sib_fguard2.
Personagem 6: m_sib_mguard3.
Personagem 7: m_sib_mguard4.
Personagem 8: m_sib_mcleansuit.
Personagem 9: m_sib_eofficer.
Personagem 10: m_sib_mmechanic.
Personagem 11: m_sib_escientist1.
Personagem 12: m_sib_fscientist2.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Armas com silenciadores deveriam não chamar atenção

Seleção de personagens (Tokyo)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_tok_mman1.
Personagem 2: m_tok_mman2.
Personagem 3: m_tok_mhench1.
Personagem 4: m_tok_mhench2.
Personagem 5: m_tok_mkiller.
Personagem 6: m_tok_fassassin.
Personagem 7: m_tok_mninja.
Personagem 8: m_tok_mbrute.
Personagem 9: m_tok_fwoman1.
Personagem 10: m_tok_fwoman2.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Procure acertar as cabeças dos inimigos durante os tiroteios

Seleção de personagens (world)
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Personagem 1: m_x_hind.
Personagem 2: m_x_mcharacter.
Personagem 3: m_x_mcharacter_snow.
Personagem 4: m_x_mcharacter_desert.
Personagem 5: m_x_mmerc.
Personagem 6: m_x_mhurtmerc.
Personagem 7: m_x_msam.
Personagem 8: m_x_miraqboss.
Personagem 9: m_x_mraiderboss1.
Personagem 10: m_x_mraiderboss2.
Personagem 11: m_x_ftaylor.
Personagem 12: m_x_mskinboss.
Obs.: substituir # pelo personagem correspondente.

Seleção de veículos
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite gimme #:
Veículo chopper black: m_x_chopper_black.
Veículo chopper green: m_x_chopper_green.
Veículo chopper white: m_x_chopper_white.
Veículo snowcat: m_x_snowcat.
Veículo tank: m_x_tank.
Obs.: substituir # pelo veículo correspondente.

Truques
Durante a partida, habilitando a caixa de diálogos, aperte ['] e digite:
Desligar armas: defaultweapons.
Destruir personagens inimigos: killallmonsters.
Ligar armas 1 a 5: elbow.
Ligar armas 6 a 10: bigelbow.
Personagem fantasma: phantom.
Personagem invencível: heretic.
Personagem invisível: ninja.
Seleção de velocidade: matrix #.
Obs.: substituir # por um número de 1 a 10.

Banjo-Tooie

Filme secreto
Durante a partida, pegue 100 jiggies.
Itens secretos
Durante a partida, complete os objetivos:
Chave de gelo (ice key): No Jinjo Village, suba no rochedo verde, pendure-se na rachadura para chegar à caverna e pegue o cartucho.
Ovo (Jinjo no multiplayer): em Wooded Hollow, entre na Heggy's Egg Shed e pegue o ovo.
Ovo (poder bregull bash): em Spiral Mountain, destrua a grade no alto da área onde há tocos de árvore, voe pela passagem e pegue o cartucho.
Ovo (poder de ovos teleguiados): em Spiral Mountain, voe pela passagem da cachoeira, pendure-se na rachadura atrás da queda-d'água e pegue o cartucho.
Transformar Kazooie em dragão
Em Glitte Gulch Mine Jiggies, mergulhe pela cachoeira e, usando o movimento talon torpedo, destrua a pedra com o desenho da Kazooie. Agora, encontrando a passagem para Hail Fire Peaks, use a ice key no baú e pegue o mega glowbo. Feito isso, na Wumba's Wingwan's (em Pine Grove), entregue o mega glowbo à feiticeira e pule na piscina.
Truques (modo fácil)
Em Mayahem Temple, na Code Chamber (em Jade Snake Cove), digite:
Carga de ovos dobrada: CHEATOSGGE.
Carga de ovos e penas infinita: CHEATONESTKING.
Movimentos rápidos (heróis): CHEATOSUPERBANJO.
Movimentos rápidos (inimigos): CHEATOSUPERBADDY.
Opção secreta na Jolly's (em Jolly Roger's Lagoon): CHEATOXOBEKUJ.
Opção secreta no Jiggywiggy's Temple (em Wooded Hollow): CHEATOYGGIJTEG.
Poder de ovos teleguiados: CHEATOGNIMOH.
Poder fall proof: CHEATOFOORPLLAF.
Seleção de fases: CHEATOJIGGYWIGGYSPECIAL.
Todas as animações: CHEATOPLAYITAGAINSON.
Truques (modo difícil)
Durante a partida, pegue o número de cheato pages correspondente – indicado entre parênteses. Depois, em Spiral Mountain, siga para Code Chamber (fase Jade Snake Cove) e digite:
Carga de penas dobrada: (5), FEATHERS.
Carga de ovos dobrada: (10), EGGS.
Poder fall proof: (15), FALLPROOF.
Poder honey pack: (20), HONEYBACK.
Opção secreta no Jiggywiggy's Temple (em Wooded Hollow): (25), GETJIGGY.
Opção secreta na Jolly's (em Jolly Roger's Lagoon): (30), JUKEBOX.
Obs.: após digitar a senha, ative-a no mural à direita.

Na natureza existe amizade entre as raças, mas esta é difícil de acreditar

Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo

Truques
Na tela de senhas, digite:
Aumentar dificuldade: NASTYMDE.
Imagem dos programadores: LOVEHUTT.
Infinita vida: PATHETIC.
Máxima carda de escudo: DROIDEKA.
Opção showroom: KOOLSTUF.
Qualquer tiro destrói: EWERDEAD.
Todos os upgrades: OVERLOAD.
Veículo cor-de-rosa: RUAGIRL?.

Spider-Man

Truques
Na tela de senhas, digite:
Máxima carga de teia: STICKYSTUF.
Máxima energia: HELP ME.
Opção sound test: LISTEN.
Opção storyboard viewer: SMESTORY.
Personagem invencível: TURTLE.
Roupa Ben Reilly: DA CLONE.
Roupa Captain Universe: POWCOSMIC.
Roupa Peter Parker: MISTERMJ.
Roupa Quick Change: GTATNKFST.
Roupa Scarlet Spider: SPID INRED.
Roupa Spidey 2099: SPTWOKNN.
Roupa Spidey Unlimited: LIMITED ED.
Roupa Symbiote Spidey: SYMBSPID.
Todas as fases: LVLSKIPPER.
Todos os comic books: CLTTHMALL.
Todos os personagens: WHOSINTGM.
Todos os truques: TRUBLEVR.

Doom 64

Todas as fases/senhas (Dificuldade bring it on!)
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: cjpr 9bj1 68z? qvk?.
Fase 3: c1mr 9bjx 681? gvk?.
Fase 4: djkr 9bjs 6839 7vk?.
Fase 5: d1hr 9bjn 6859 zvk?.
Fase 6: fjfr 9bjj 6879 qvk?.
Fase 7: f1cr 9bjd 6899 gvk?.
Fase 8: gj?r 9bc9 69b8 8bk?.
Fase 9: g18r 9bc5 69d8 0bk?.
Fase 10: hj6r 9bc1 69g8 rbk?.
Fase 11: h14r 9bcx 69j8 hbk?.
Fase 12: jj2r 9bcs 69l7 8bk?.
Fase 13: j10r 9bcn 69n7 0bk?.
Fase 14: kjyr 9bcj 69q7 rbk?.
Fase 15: k1wr 9bcd 69s7 hbk?.
Fase 16: lktr 9bb9 69v6 8vk?.
Fase 17: l2rr 9bb5 69x6 0vk?.
Fase 18: mkpr 9bb1 69z6 rvk?.
Fase 19: m2mr 9bbx 6916 hvk?.
Fase 20: nkkr 9bbs 6935 8vk?.
Fase 21: n2hr 9bbn 6955 0vk?.
Fase 22: pkfr 9bbj 6975 rvk?.
Fase 23: p2cr 9bbd 6995 hvk?.
Fase 24: qk?r 9bf9 6?b4 8bk?.
Fase 25: q28r 9bf5 6?d4 0bk?.
Fase 26: rk6r 9bf1 6?g4 rbk?.
Fase 27: r24r 9bfx 6?j4 hbk?.
Fase 28: sk2r 9bfs 6?l3 8bk?.
Fase 29: s20r 9bfn 6?n3 0bk?.
Fase 30: tkyr 9bfj 6?q3 rbk?.
Fase 31: t2wr 9bfd 6?s3 hbk?.
Fase 32: vgtr 9bd9 6?v2 7vk?.

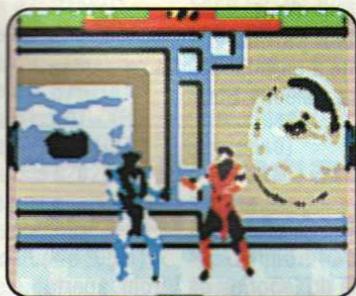
"Colocaram inseticida demais nesta barata. Olha só de que tamanho ela ficou"

"Saia da minha frente, seu caolho rabugento"

1942

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 4: medalha, medalha, bimotor, monomotor.
Fase 8: bimotor, monomotor, monomotor, medalha.
Fase 12: munição, monomotor, bimotor, bimotor.
Fase 16: monomotor, monomotor, munição, monomotor.
Fase 20: bimotor, medalha, munição, bimotor.
Fase 24: munição, bimotor, medalha, medalha.
Fase 28: medalha, monomotor, medalha, monomotor.

Mortal Kombat 4

Truques
Na tela de senhas, aperte ↑ a quantidade de vezes indicadas:
Armas aleatórias: 22 22 22.
Armas mais freqüentes: 55 55 55.
Combate escuro: 05 00 50.
Combate explosivo: 68 84 22.
Combate psicológico: 98 51 25.
Combate silencioso: 66 66 66.
Desligar arremesso e dano máximo: 11 01 10.
Desligar arremesso: 10 01 00.
Desligar bloqueio: 02 00 20.
Desligar dano máximo: 01 00 10.
Energia do inimigo em 25%: 00 07 07.
Energia do inimigo em 50%: 00 00 33.
Energia do jogador em 25%: 70 70 00.
Energia do jogador em 50%: 03 30 00.
Enfrentar Reptile: 20 52 05.
Ligar big heads: 32 13 21.
Ligar Noob Saibot mode: 01 20 12.
Ligar one hit death: 12 31 23.
Mensagem dos programadores (1): 12 39 26.
Mensagem dos programadores (2): 98 76 66.
Personagem Reptile: 19 22 34.

"Devolva agora mesmo meu cachorro-quente, sua imitação barata de herói japa"

Bugs Bunny's Crazy Castle 3

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 1: BYBX4R.
Fase 2: PSBX4R.
Fase 3: FSBX4H.
Fase 4: SXBX47.
Fase 5: XCB84R.
Fase 6: CTB84R.
Fase 7: CCB84H.
Fase 8: TTB8GR.
Fase 9: 1TBX4J.
Fase 10: L1BXGW.
Fase 11: 51BV42.
Fase 12: 0LBVGN.
Fase 13: 0CB8G9.
Fase 14: 81BV47.
Fase 15: 45B2G7.
Fase 16: GLBVG7.
Fase 17: QLBVGW.
Fase 18: ?5BVGW.
Fase 19: MDBX4K.
Fase 20: 30B84K.
Fase 21: N0B8BB.
Fase 22: 28B8G2.
Fase 23: R4B8G2.
Fase 24: HGB24V.
Fase 25: 7MBXGZ.
Fase 26: W3B8G6.
Fase 27: JNBX4K.
Fase 28: 92B249.
Fase 29: 6HB846.
Fase 30: VNB8BB.
Fase 31: Z2B24Z.
Fase 32: K2B24K.
Fase 33: B2P2GK.
Fase 34: P2PV4K.
Fase 35: FHPXPY.
Fase 36: Y7P8PP.
Fase 37: SHP2PP.
Fase 38: XRPXPT.
Fase 39: CHPVBF.
Fase 40: TJP2BF.
Fase 41: 1VPXPY.
Fase 42: LWPXBL.
Fase 43: L7P8B1.
Fase 44: 06PXPT.
Fase 45: D6P2BX.
Fase 46: 8VP2BX.
Fase 47: 4ZP2OS.
Fase 48: GKPVBY.
Fase 49: QBXVPF.
Fase 50: ?YX8OS.
Fase 51: MYX2BS.
Fase 52: 3FXVBS.
Fase 53: NSX8BT.
Fase 54: 2PXVBT.
Fase 55: RYX8PL.
Fase 56: HPXVP1.
Fase 57: 7YX8P0.
Fase 58: WYXVP1.
Fase 59: JXX8BD.
Fase 60: 97X3GW.
Fase final: 69X0GW.

Rugrats: Time Travelers

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
- **Dificuldade easy**

Fase Lunar Romp: DJDJ*STW.
Fase Toy Palace East Wing: BVBYMJLK.
Fase Toy Palace North Wing: PVCJFJFR.
Fase Toy Palace South Wing: TPJCKLFS.
Fase Toy Palace West Wing: TQYCLQWN.
- **Dificuldade hard**

Fase Lunar Romp: TRVJNAFT.
Fase Toy Palace East Wing: CRVWLJNG.
Fase Toy Palace North Wing: CQQKJFSS.
Fase Toy Palace South Wing: PLVYPFNS.
Fase Toy Palace West Wing: TQYBQXFS.
- **Dificuldade medium**

Fase Lunar Romp: PHJL*LJL.
Fase Toy Palace East Wing: SPJKFDQG.
Fase Toy Palace North Wing: DJVPFRSS.
Fase Toy Palace South Wing: FLWFFJFS.
Fase Toy Palace West Wing: SVNDPJTS.

Burai Fighter

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
- **Dificuldade ace**

Fase 2: KDMT.
Fase 3: SNNS.
Fase 4: KMGT.
Fase 5: MSKD.
- **Dificuldade albatross**

Fase 2: NKMR.
Fase 3: TCKP.
Fase 4: NQTK.
Fase 5: MQFH.
- **Dificuldade eagle**

Fase 2: BRFG.
Fase 3: KTDC.
Fase 4: DRMF.
Fase 5: SRSD.

"Caramba! Acho que bebi demais... estou vendo um bando de bolachas voadoras"

Prince of Persia

Todas as fases
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 06769075.
Fase 3: 28611065.
Fase 4: 92117015.
Fase 5: 87019105.
Fase 6: 46308135.
Fase 7: 65903195.
Fase 8: 70914195.
Fase 9: 68813685.
Fase 10: 01414654.
Fase 11: 32710744.
Fase 12: 26614774.
Fase final: 98119464.
Final de jogo: 89012414.

Adventure Island

Seleção de fases
No início da partida, após Higgins ser atacado, aperte →, ←, →, ←, A, B, A.

Wolfenstein 3D

Truques
Durante a partida, pause e digite:
Personagem invencível: B, ↑, B, A.
Pular fase: ↑, B, R, B.
Todas as armas: R, ↑, B, A.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 1-2: TSKLRM.
Fase 1-3: VJKLSQ.
Fase 2-1: VRTLRP.
Fase 2-2: RHKLVS.
Fase 2-3: RRKLVS.
Fase 2-4: SHKLTR.
Fase 3-1: SRKLTR.
Fase 3-2: PLTLPT.
Fase 3-3: PVTLPT.
Fase 3-4: QLTLQN.
Fase 4-1: MLKLMM.
Fase 4-2: MTTLNQ.
Fase 4-3: NKTLMP.
Fase 4-4: NTTLMP.
Fase 4-5: KKLVST.
Fase 5-1: KNTLMR.
Fase 5-2: LCKLNV.
Fase 5-3: LNJFTM.
Fase 5-4: MCKLPT.
Fase 5-5: HNKLPT.
Fase 5-6: JCKLQN.
Fase 6-1: JNKLQN.
Fase 6-2: DCKLRM.
Fase 6-3: DNKLRM.
Fase 6-4: FCKLSQ.
Fase 6-5: FNCFTM.
Fase 6-6: BCJFNV.

X-Men: Mutant Apocalypse

Truques
Ganhar cinco vidas (Wolverine): WXMP CMAA.
Ganhar quatro vidas (Fera, Gambit, Ciclope, Psylocke): CCBW CWGW.
Ganhar quatro vidas (todos os personagens): APCP ACGW.
Ganhar três vidas (Fera, Ciclope, Psylocke): PBMP WMMP.
Ganhar três vidas (todos os personagens): GCBC WCPB.

LEGENDA
A: Apocalypse (Apocalipse).
B: Beast (Fera).
C: Cyclops (Ciclope).
G: Gambit (Gambit).
M: Magneto (Magneto).
P: Psylocke (Psylocke).
X: Xavier (Xavier).
W: Wolverine (Wolverine).

King Arthur and Knights of Justice

Final da partida
Na tela de senhas, digite Lady, Lady, Lady, Lady, Lady.

Congo's Caper

Truques
Na tela de senhas, digite:
Fase Final Kingdom: Fuzzy, coroa, estrela, macaco.
Fase Valley: #, #, #, #.
Fase Water: coroa, macaco, Fuzzy, macaco.
Seleção de fases: macaco, estrela, coroa, congo.

LEGENDA
Esta é a disposição dos elementos na tela de senhas:

Fuzzy	macaco	coroa
estrela	congo	#

Obs.: substituir # por espaço em branco.

James Bond Jr.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: 0007.
Fase 3: 3675.
Fase 4: 9025.
Fase 5: 1813.
Fase 6: 3353.

Jurassic Park 2: The Chaos Continues

Infinito continue
Na tela de seleção de fases, aperte L, L, L, R, R, R, L, L, R, R, L, R, L, L, R, R, L, L, L, R, R, R.

Wings 2: Aces High

Ligar radar
Na tela de título, segure L + R + ↑ e aperte Start.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase A truck is moving up: r5xKNJH2pg!3.
Fase Bandit!: zqSgPNL8Hq!B.
Fase Can't get overconfident: HMdMJ6C!brG!v!.
Fase Destroy them on ground: 6m!CQG!NCGGL8.
Fase Dug into bunkers: LHxPFCb!4!!!BsG!.
Fase Enemy armor advancing: B!HdPBB!gQLTB!.
Fase Got one on my tail: S!!dNpG9BwH96.
Fase The oil refinery: hVY09Gs4BG!Z.
Fase Three little birds: DvkbP4T!dXwB.
Fase Two of them!: LV!xv!HLPQBCP.
Fase Two tanks advancing: sZG70wW6HBF.
Fase Two to one?: 7YW2yn!R7Hzh.

Hagane

Infinito continue
Na opção music, acione por quinze segundos as músicas 9, 8, 7, 6, nessa ordem.

Joe and Mac 2: Lost in the Tropics

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase Deep Tropics: HDMF GQJT KGRK CQBB.
Fase Gork's Lair: MHDQ FDPS NJTP BGFB.
Fase Kali Village: MJND BNCS TBDJ JJFB.
Fase Murky Swampland: KGRF NFJP KCBC GG
Fase Scarlet Carpet: RFGL JTCD QDMS FSDB.
Fase Snowy Rockies: GRJL KBLG JPDR HHCB
Item first stone: RJNK BQKT THQH JGCB.
Item fourth stone: RJNK BRGK TJDH JCDB.
Item seventh stone: PFGT JPFD QFML FLDB.

Mutant Chronicles: Doom Troopers

Truques
Na tela de senhas, digite:
Imagem secreta: SYMMETRY.
Seleção de fases: ARGONATH.

Todas as fases/senhas
Na tela de senhas, digite:
Fase 2: IMPERIAL.
Fase 3: DOOMLORD.
Fase 4: CYBERTOX.

Credo! Que sujeito estranho. Até parece gostar de andar no meio das melecas

Kendo Rage

Seleção de fases
Na tela de título, aperte X, Y, A, B, X, Y, A, B, Start.

Reiniciar partida
Durante a partida, segure os botões L + R + Select + Start.

Disney's The Jungle Book

Menu de truques
Na tela do logotipo da Virgin, aperte rapidamente ↑, ↑, ↑, B, B, Y, Y, Select, ↑, ↓, ↙, →, B, ↑, Y.
Obs.: o truque fica disponível na tela de opções.

Todd's Adventures in Slime World

Todas as fases/senhas (dificuldade action)

Na tela de senhas, digite:
Fase 1: 9157B6.
Fase 2: AB9277.
Fase 3: 2F1176.
Fase 4: 919073.
Fase 5: 198AD2.
Fase 6: 5DC9DD.
Fase 7: 15563D.
Fase 8: 569039.
Fase 9: 98D638.
Fase 10: 1796FC.
Fase 11: 111671.
Fase 12: 5417B2.
Fase 13: 1DD7BB.
Fase 14: 1993FB.
Fase 15: D052FC.
Fase 16: 1492F9.
Fase 17: D91225.
Fase 18: 5CD1E4.
Fase 19: 5CD6E5.
Fase 20: 011766.
Fase 21: DC93A6.
Fase 22: 1E1262.
Fase 23: 43536C.
Fase 24: 42506C.
Fase 25: 47972D.
Fase 26: 0D97EB.
Fase 27: 77D1DF.
Fase 28: B816D8.
Fase 29: 7A575B.
Fase 30: B610D8.
Fase 31: 72139C.
Fase 32: 0C1654.
Fase 33: 8916E9.
Fase 34: 4D9115.
Fase 35: F150D3.
Fase 36: CA9045.
Fase 37: 0892D5.
Fase 38: 8F9350.
Fase 39: B69358.
Fase 40: 391245.
Fase 41: FF9086.
Fase 42: BC12C0.
Fase 43: BD11C4.
Fase 44: 3C5604.
Fase 45: 3C1644.
Fase 46: 3FD684.
Fase 47: 215601.
Fase 48: 211746.
Fase 49: 3C5705.
Fase 50: 67970D.
Fase 51: EAD74B.
Fase 52: 6B910B.
Fase 53: 62920F.

Todas as fases/senhas (dificuldade logic)

Na tela de senhas, digite:
Fase 1: D9E275.
Fase 2: 9C26F4.
Fase 3: 9B62B7.
Fase 4: 02A2FF.
Fase 5: 9F63B0.
Fase 6: C02032.
Fase 7: C4E17F.
Fase 8: C2A1B2.
Fase 9: 032770.
Fase 10: DF67F4.
Fase 11: 022470.
Fase 12: 05E7B3.
Fase 13: 47667F.
Fase 14: 4621BE.
Fase 15: 8522F9.
Fase 16: 06E3B8.
Fase 17: 8921F8.
Fase 18: C966F9.
Fase 19: 8C65BB.
Fase 20: CDE665.
Fase 21: 71E1E1.
Fase 22: 4C21A4.
Fase 23: 0EE3A0.
Fase 24: CAA3A5.
Fase 25: 8D62A1.
Fase 26: 8F22E3.
Fase 27: 7527A3.
Fase 28: 336720.
Fase 29: CEE565.
Fase 30: F52520.
Fase 31: 39652C.
Fase 32: 3CA4EB.
Fase 33: B7E42D.
Fase 34: B2A662.
Fase 35: BA64A8.
Fase 36: F162ED.
Fase 37: 77E3E9.
Fase 38: 796168.
Fase 39: BBA66B.
Fase 40: 3BE0AA.
Fase 41: FF61D6.
Fase 42: 60A417.
Fase 43: 236516.
Fase 44: E02711.
Fase 45: A12601.
Fase 46: 652692.
Fase 47: E8E55F.
Fase 48: A6E61E.
Fase 49: 6A2798.
Fase 50: AD25D8.
Fase 51: 27A1DF.
Fase 52: A7A358.
Fase 53: 7CE2D1.

Todas as fases/senhas (dificuldade suspense)

Na tela de senhas, digite:
Fase 1: DD0114.
Fase 2: DDC154.
Fase 3: DC0117.
Fase 4: DCC157.
Fase 5: DF8197.
Fase 6: 5DC0D4.
Fase 7: 5D8014.
Fase 8: 5D4057.
Fase 9: 5C0097.
Fase 10: 5CC0D7.
Fase 11: 9D8154.
Fase 12: 9C4197.
Fase 13: 9C01D7.
Fase 14: 9CC117.
Fase 15: 1C81D4.
Fase 16: 1C4117.
Fase 17: 5C8114.
Fase 18: 5C4157.
Fase 19: C60119.
Fase 20: C6C159.
Fase 21: C98199.
Fase 22: C941D8.
Fase 23: C90118.
Fase 24: 06C099.
Fase 25: 0680D9.
Fase 26: 474659.
Fase 27: 460099.
Fase 28: 46C0D9.
Fase 29: 468019.
Fase 30: 894198.
Fase 31: 464058.
Fase 32: 464159.
Fase 33: 490199.
Fase 34: 49C1D9.
Fase 35: 498119.
Fase 36: 494158.
Fase 37: C9C659.
Fase 38: 8802C4.
Fase 39: 88C204.
Fase 40: 8B02C7.
Fase 41: 0A82C7.
Fase 42: 0A4206.
Fase 43: 0DC286.
Fase 44: CB0207.
Fase 45: CBC247.
Fase 46: 0A0246.
Fase 47: CAC246.
Fase 48: 8C4280.
Fase 49: 8E4282.
Fase 50: B0824C.
Fase 51: 5D476A.
Fase 52: 5D872B.
Fase 53: 5DC7EB.
Fase 54: 1DC7AB.
Fase 55: 1A076B.
Fase 56: 1A472B.
Fase 57: 91C322.
Fase 58: 9103E2.
Fase 59: 2E4121.
Fase 60: 2E0161.
Fase 61: AE41A1.
Fase 62: AE01E1.
Fase 63: EE41E1.
Fase 64: EE0121.
Fase 65: AE8666.
Fase 66: 9146A1.
Fase 67: 9106E1.
Fase 68: 91C621.
Fase 69: EFC667.
Fase 70: EE86A7.
Fase 71: EE46E6.
Fase 72: EE0626.
Fase 73: EEC666.
Fase 74: 2EC6A7.
Fase 75: 2E86E7.
Fase 76: 2E4626.
Fase 77: 2E0666.
Fase 78: 11C6A6.
Fase 79: 1186E6.
Fase 80: 114621.
Fase 81: 110661.
Fase 82: 2B413A.
Fase 83: 2B81FB.
Fase 84: 2BC1BB.
Fase 85: 28413B.
Fase 86: 2881F8.
Fase 87: 28C1B8.
Fase 88: 294138.
Fase 89: 2981F9.
Fase 90: 29C189.
Fase 91: 2681FE.
Fase 92: 26C1BE.
Fase 93: 27413E.
Fase 94: 2781FF.
Fase 95: 24413F.
Fase 96: 2387F1.
Fase 97: 23C7B1.
Fase 98: 200771.
Fase 99: E00731.
Fase 100: A007F1.
Fase 101: 6006B1.
Fase 102: 210671.
Fase 103: E10631.
Fase 104: A106F1.
Fase 105: 3E0171.
Fase 106: 21C1B1.
Fase 107: FEC171.
Fase 108: BEC131.
Fase 109: 7EC0F1.
Fase 110: 3EC0B1.
Fase 111: FFC071.
Fase 112: BFC031.
Fase 113: BF00F1.
Fase 114: 7C4371.
Fase 115: 7F03B1.
Fase 116: 3C4331.
Fase 117: 3C0371.
Fase 118: FC43F1.
Fase 119: FC0331.
Fase 120: BC03F1.
Fase 121: 7C02B1.
Fase 122: 3D0271.
Fase 123: FA42F6.
Fase 124: FA0236.
Fase 125: FAC276.
Fase 126: BA42B6.
Fase 127: BA02F6.
Fase 128: BAC236.
Fase 129: BA8276.
Fase 130: BD42B1.
Fase 131: BD02F1.
Fase 132: BDC231.
Fase 133: A48278.

True Lies

Truques

Na tela de senhas, digite:
Fase Big House: JFFFZHB.
Fase China: JWLNDBN.
Fase Docks: KZDKFCK.
Fase Factory: HYGLWYL.
Fase Park: FNYHHLX.
Fase Plane: JHFHXKD.
Fase Subway: DBZJJMY.
Fase Supermarket: QMMKNMD.
Infinita energia: BGGRLY.
Infinita vida: BGLVS.
Todas as armas e munições: BGWPNS.

"Nada melhor que passear à tarde no shopping... levando duas metralhadoras"

"Pirralho é você, seu cara de matraca quebrada"

Theme Park

Todas as opções e muito dinheiro

Na tela de senhas, no campo do nome, escreva ZARKON e, no campo da senha, digite 8AAACAA9999.

Já que você não é astronauta, divirta-se neste velho brinquedo de espaçonave

DREAMCAST

Arabian Nights: Prince of Persia
Fácil gravação
AAA354F800000004

Chicken Run
Infinito sprout
CD1BE4B400000063
Todas as fases
D1F0809300000101
EFA7DBD801010101
419ADC8501010101
7665D04E00000101
Todos os itens
AFBB52DD00000303
CE0B24B403030303
EC671BD800000003

Evil Dead: Hail to the King
Infinita energia
9848124E00000064
BF26223700000064
Infinita carga de pistol
5FB76FE000000008
C19BFF4E0000000F
Infinita carga de rifle
39313CF100000006
F9198E3000000008
Infinita carga de shotgun
52076FE100000002
EFD7002200000004
Infinita carga de chainsaw
630B73F7000000C8
670B73F7000000C8
ED37002300000064

Max Steel
Infinita energia (Dockyards A)
2967786C000000C8
Infinita energia (Junkyard A)
E3E70503000000C8
Infinita energia (Junkyard B)
9408107E000000C8
Infinita energia (Junkyard C)
AA534C65000000C8
Infinita energia (Junkyard D)
2C87797A000000C8
Infinita carga de laser (Dockyards A)
47EA05390000001E
Infinita carga de laser (Junkyard A)
4D6A02B40000001E
Infinita carga de laser (Junkyard B)
3EB13E160000001E
Infinita carga de laser (Junkyard C)
9A68172C0000001E
Infinita carga de laser (Junkyard D)
18240C970000001E
Infinita carga de n-tech (Dockyards A)
6B0B706800000078
Infinita carga de n-tech (Junkyard A)
3C0139D000000078
Infinita carga de n-tech (Junkyard B)
CBEBFD7100000078
Infinita carga de n-tech (Junkyard C)
25177EB100000078
Infinita carga de n-tech (Junkyard D)
5A976D6800000078
Infinito shield (Dockyard A)
1FE40DB800000032
Infinito shield (Junkyard A)
DD089E4800000032
Infinito shield (Junkyard B)
7385C98B00000032
Infinito shield (Junkyard C)
7385C98B00000032
Infinito shield (Junkyard D)
FC898CB900000032

Star Wars Demolition
Infinita continuação
30F12A180000FFFF
Todos os filmes, personagens e veículos
9508C4A803030300
EB37D6CB03030303
2BA7AD1A01030303
72F5DD5D00000101

Sno Cross Championship Racing
Infinito dinheiro
CECB166F000F423F
Pontuação 9999
76A5E2950000270F

Sonic Shuffle
0 ring (J1)
7EB5DD7B00000000
0 ring (J2)
8463837900000000
0 ring (J3)
7EB5DD7A00000000
0 ring (J4)
8463837800000000
999 ring (J1)
7EB5DD7B000003E7
999 ring (J2)
84638379000003E7
999 ring (J3)
7EB5DD7A000003E7
999 ring (J4)
84638378000003E7
Infinito ring p/ album
5087792E000003E7
Todas as batalhas e eventos (J1)
A2435FE800000000

Xtreme Sports
Infinito tempo
B326C6380000064F
Tempo mais lento (J1)
74852FB500000000
Tempo mais lento (J2)
DC887F6900000000
Tempo mais lento (J3)
56078BE100000000
Tempo mais lento (J4)
A613AD2700000000

NINTENDO 64

Indy Racing 2000
Sempre 1º lugar
8012955f0001

Polaris SnoCross
Máxima pontuação
8108321fffff
Veículo 440 XCR '00
8008316d0064
Veículo 440 XCR '01
800831720064
Veículo 440 XCR '99
800831680064
Veículo 500 XC '99
800831690064
Veículo 500 XCSP '00
8008316e0064
Veículo 500 XCSP '01
800831730064
Veículo 600 Edge X
800831820064
Veículo 600 XC '99
8008316a0064
Veículo 600 XCSP '00
8008316f0064
Veículo 600 XCSP '01
800831770064
Veículo 700 XC '01
800831780064
Veículo 700 XC '99
8008316b0064
Veículo 700 XCSP '00
800831700064
Veículo 800 XC '01
8008317c0064
Veículo 800 XCR '00
800831710064
Veículo 800 XCR '99
8008316c0064
Veículo Kundari
800831900064
Veículo Lobster
8008318c0064
Veículo Siberon
800831920064
Veículo Sno-Razor
800831860064
Veículo Xeno Force
800831910064
Todas as divisões
8008323f00ff
Todas as fases
8108325203ff
Todos os veículos
8108324effff

Star Wars: Episode 1 – Battle for Naboo
*Código mestre
f000093a0000
ee0000000000
Infinita energia (Escape from Theed)
d01f187c0041
811f176443fa
Infinita energia (Glacial Grave)
d01c782c0041
811c771443fa
Infinita energia (Hutt's Retreat)
d01f6d5c0041
811f6c4443fa
Infinita energia (Naboo Bayou)
d01e47cc0041
811e46b443fa
Infinita energia (Neimoidian Plunder)
d01e111c0041
811e100443fa
Infinita energia (Panaka's Diversion)
d01eeeac0041
811eed9443FA
Infinita energia (Queen's Gambit)
d02040fc0041
81203fe443fa
Infinita energia (Smuggler Alliance)
d01f1cac0041
811f1b9443fa
Infinita vida
800675330003
Infinita carga de missile (Escape from Theed)
d01f187c0041
801f187b000a
Infinita carga de missile (Glacial Grave)
d01c782c0041
801c782b000a
Infinita carga de missile (Hutt's Retreat)
d01f6d5c0041
801f6d5b000a
Infinita carga de missile (Naboo Bayou)
d01e47cc0041
801e47cb000a
Infinita carga de missile (Neimoidian Plunder)
d01e111c0041
801e111d000a
Infinita carga de missile (Panaka's Diversion)
d01eeeac0041
801eeeab000a
Infinita carga de missile (Queen's Gambit)
d02040fc0041
802040fb000a
Infinita carga de missile (Smuggler Alliance)
d01f1cac0041
801f1cab000a
Todas as fases
8004c6500013
Todas as medalhas de ouro
500013010000
8004c63d0003
Todos os truques
8104c628ffff
8004c62a00ff

PLAYSTATION

Army Men: Sarge's Heroes 2
Infinita energia e escudo
d013672affff
8013679000ff
Todas as armas, filmes, itens e munição
50002e020000
8013672affff

Breath of Fire 4
Infinito Zenny
8011ad80e0ff
8011ad8205f5
Parar tempo
8011ad900000
8011ad920000
8011ad940000
Todas as armaduras
500075020001
8011b1986301
Todas as armas
500075020001
8011af986301
Todos os acessórios
500075020001
3011b3986301
Todos os itens
500075020001
8011ad986301

Bugs Bunny & Taz: Time Busters
Infinita continuação
800100a00063
Infinita carrot
800100580064
Todas as gears (botão L1)**
d00970bafbff
80010086000a
Todos os objetivos (Arabian)
8001006c01f4
8001006e0190
80010070012c
80010072012c
300100c60005
300100c70005
300100c80005
300100c90005
300100ec0002
300100ed0002
300100ee0001
300100d80001
300100d90001
300100da0001
Todas os objetivos (Aztec)
8001005c01f4
8001005e01f4
8001006000c8
80010062012c
300100be0005
300100bf0005
300100c00005
300100c10005
300100e60002
300100e70002
300100e80001
300100d20001
300100d30001
300100d40001
Todos os objetivos (Transylvania)
8001007401f4
8001007601f4
80010078012c
8001007a00c8
300100ca0005
300100cb0005
300100cc0005
300100cd0005
300100ef0002
300100f00002
300100f10001
300100db0001
300100dc0001
300100dd0001
Todos os objetivos (Viking)
8001006401f4
80010066012c
8001006800c8
8001006a01f4
300100c20005
300100c30005
300100c40005
300100c50005
300100e90002
300100ea0002
300100eb0001
300100d50001
300100d60001
300100d70001
Obs.: (**) funciona após falar com Granny.

Championship Surfer
Todas as opções
8009733c0001
800973e40001
8009748c0001
800975340001
800975dc0001
800976840001
8009772c0001
800977d40001
800a72d80001
800a72dc0001
Máxima pontuação
800b1bcc270f

Detective Barbie
Todas as pistas
8001014400ff
8001014600ff

Disney's Lion King: Simba's Mighty Adventure
Infinita vida
80074fb40063
Máximo em paws
80074fc801f4
80074fbc01f4
80074fb801f4
Renovar energia (apertar L2)
d007ab7efeff
80074fb003fc
d007ab7efeff
80074fc403fc
Todas as letras (apertar L1)
d007ab7efbff
800944f6ffff

Dragon Tales: Dragon Seeks
Máximo em dragon berries
80057cb40063

EA Sports Supercross
Todas as fases
800c2fdaffff
800c2fdcffff
800c2fdeffff

Evil Dead: Hail to the King
Fácil acesso ao baú de itens (1º CD)
801310a40001
801311cc0001
Infinita energia
80076c140064
8007695c0064
Infinita carga chainsaw (1º CD)
800778700064
Fácil gravação (1º CD)
801312440001
8013124c0001

HBO Boxing
Infinita energia (J1)
8008d96203e7
Infinita energia (J2)
8008dbb603e7
Máximo em defense
8008c1f403e7
Máximo em fouls
8008c1e803e7
Máximo em invincibility
8008c1c403e7
Máximo em jab
8008c1f803e7
Máximo em knockdown self
8008c1d803e7
Máximo em left cross
8008c20003e7
Máximo em left hook
8008c20803e7
Máximo em left uppercut
8008c21003e7
Máximo em promoter points
8009cb0205f5
8009cb00e0ff
Máximo em right cross
8008c20403e7
Máximo em right hook
8008c20c03e7
Máximo em right uppercut
8008c21403e7
Máximo em stamina
8008c1b403e7
Máximo em strength
8008c1b003e7
Máximo em straight
8008c1fc03e7
Máximo em special
8008c22003e7

Looney Tunes Racing
Começar na última volta
d00d64b80000
800d64b80002
Infinito special
800d65540006
Máxima pontuação (championship)
300c21dc00ff
Sempre 1º lugar
e10d64e50000
300d64e50000
Todas as opções
800986e8ffff
800986f0ffff
800986f2ffff
800986f4ffff
800986f8ffff
800986fcffff
Todos os challenges
800986ecffff
800986eeffff

March Madness 2001
Começar 2º tempo
d013f72c0000
8013f72c0001
Começar 3º tempo
d013f72c0000
8013f72c0002
Começar 4º tempo
d013f72c0000
8013f72c0003
Infinito creation point
8014475403e7
Time da casa com 0 ponto
8001018e0000
Time da casa com 50 pontos
d001018e0000
8001018e0032
Time da casa com 99 pontos
8001018e0063
Time de fora com 0 ponto
800115de0000
Time de fora com 50 pontos
d00115de0000
800115de0032
Time de fora com 99 pontos
800115de0063

Persona 2: Eternal Punishment
Todas as armas
300834950063
500019020000
800834966363
300834e50063
500014020000
800834e66363
3008351e0063
300835350063
500007020000
800835366363
Todas as armaduras
50000d020000
8008358a6363
300835a40063
Todos os arcanums
5000AC010000
3008392c00ff
Todos os incence cards
500006020000
800836e603e7
Todos os itens
300833b10064
50000c020000
800833b26464
300833ca0064
300833cc0064
500004020000
800833d06464
300833d80064
500010020000
800833dc6464
500003020000
800833fc6464
800834046464
800834066464
300834080064
500007020000
8008340a6464
50000a020000
8008341a6464
Todos os material cards
500020020000
8008362403e7
Todos os spell cards
500049020000
8008365403e7
Todos os tarot cards
500016020000
800835e603e7

Power Spike Pro Beach Volleyball
1 ponto para vencer (time 1)
e00b29800000
300b2980000e
1 ponto para vencer (time 2)
e00b29850000
300b2985000e
Time 1 com 0 ponto (apertar Select + L2)
d00ca24afefe
300b29800000
Time 1 com 14 pontos (apertar L2)
d00ca24afeff
300b2980000e
Time 1 sem pontos
300b29800000
Time 2 com 0 pontos (apertar Select + R2)
d00ca24afdfe
300b29850000
Time 2 com 14 pontos (apertar R2)
d00ca24afdff
300b2985000e
Time 2 sem pontos
300b29850000
Todas as quadras
30097bbb00ff

Razor Freestyle Scooter
Máxima combo
80097948ff00
Tempo extra
800979220008
Ter 20 wheels
8009794c0014
Ter 30 wheels
8009794c001e
Ter 40 wheels
8009794c0028

Rock'em Sock'em Robots Arena
Infinito dinheiro
800b4294e0ff
800b429605f5
Ganhar 99 parts
500028020000
800b45b86464

The Mummy
Infinita vida
8009e9680009

Warriors of Might and Magic
Infinita energia
801ad3cc0200
Infinita gem
d01b519c0001
801b519c270f
Infinita key
d01b51940001
801b5194270f
Infinita magic
801b51380200
Infinita orb
d01b51980001
801b5198270f
Máximo poder crossbow
801b50740004
Máximo poder fire storm
801b505c0004

Woody Woodpecker Racing
Sempre 1º lugar (Brazil)
d117a2000000
8017a2000000
Sempre 1º lugar (Chilly International)
d11704340000
801704340000
Sempre 1º lugar (Death Valley)
d117eac80000
8017eac80000
Sempre 1º lugar (Italy)
d11786780000
801786780000
Sempre 1º lugar (Japan)
d118a7440000
8018a7440000
Sempre 1º lugar (Junk Yard)
d1159fcc0000
80159fcc0000
Sempre 1º lugar (Meanys Motorsports)
d1167b880000
80167b880000
Sempre 1º lugar (Pebble Bay)
d11588700000
801588700000
Sempre 1º lugar (Quarry)
d118d5540000
8018d5540000
Sempre 1º lugar (Sawmill)
d1181cf00000
80181cf00000
Sempre 1º lugar (Woody Glen)
d11558880000
801558880000

J1, 2, 3, 4 significam jogador 1, 2, 3, 4, respectivamente.

PASSO A PASSO

Na tela do menu principal, selecione select cheat code. Agora, selecione new code e nomeie o jogo que será inserido. Depois, selecione new code e nomeie o código que será inserido. Feito isso, acionando e digitando os códigos, na tela do menu principal, selecione start game with code – mas lembre-se de verificar a origem do jogo.

Obs.: o código mestre precisa ser acionado para habilitar outros códigos.

Continue sonhando

Acorde seus neurônios e imagine uma salvação para o Dreamcast da Sega

Levante a cabeça do travesseiro e pense em como tornar o Dreamcast líder no mercado... e não venha com choramingo. Vale tudo, desde lançar jogos do velho Atari, embutir máquinas de café no console ou até vender o aparelho a preço de chiclete (banana tá muito cara), mas precisa explicar tudo bem legal e pode até mandar desenhos para ilustrar as idéias, se quiser. Depois, nós carcamanos da Redação, vamos espiar todas as cartas e, se a sua for a mais interessante, te daremos um Dreamcast bem bacana.

Obs.: serão aceitas cartas com carimbo postal até 23 de março de 2001.

Nome: ____________________

Data de nascimento: ____/____/____ Sexo: ________

Endereço completo: ____________________

Cidade: ________ Estado: ________ CEP: ________-____

Telefone: ________ E-mail: ________

Carteira de identidade: ________

Videogame: ________

Regulamento

1) Qualquer pessoa poderá participar da promoção, exceto funcionários da *Ação Games* e seus parentes diretos (pais, filhos, irmãos); 2) Não há limite para o número de cartas; 3) As cartas deverão estar acompanhadas da ficha de inscrição desta página (ou cópia da ficha); 4) Concorrerão ao prêmio as cartas com carimbo postal até dia 23 de março de 2001; 5) O vencedor será comunicado pela Redação da *Ação Games* a partir do dia 20 de abril de 2001; 6) As cartas enviadas não serão devolvidas; 7) Os participantes autorizam a *Ação Games* ou qualquer outro veículo de imprensa ou mídia (escrita, falada ou visual) a utilizar plena e gratuitamente suas imagens e textos, se necessário; 8) Os participantes do concurso aceitam as condições aqui propostas; 9) Esta promoção tem caráter estritamente cultural, estando aberta ao público em geral, não envolvendo qualquer modalidade de sorte, de pagamentos ou a necessidade de aquisição ou uso de bens, direitos ou serviços.

Escreva do lado de fora do envelope: Promoção DC - *Ação Games 161*

Envie esta ficha junto com sua carta para a Redação da *Ação Games* – Avenida Nações Unidas, 7221, 8º andar – CEP 05425-902 – São Paulo-SP (somente serão aceitas cartas com carimbo postal até 23 de março de 2001).

Aproveite agora mesmo e pegue o console de 128 bits que anda fazendo até os gringos sonharem. Deixe de frescuras e participe sempre das promoções da sua Ação Games.

ESTES VÃO SORRIR

Promoção Furacão Twister 20 CDs (edição 158)

Allenir Roitman de Oliveira, Aracaju (SE)
Anne Nayhara de Araújo Souza, Maragogipe (BA)
Caio Milani Silvestrin, São Carlos (SP)
Cristina Roco, Porto Feliz (SP)
Diego Erik da Silva, Curitiba (PR)
Eveline Jorge Fernandes, Guanambi (BA)
Everson João de Borba, Itajaí (SC)
Fenanda Rangel, Rio de Janeiro (RJ)
Fernando Corrêa Ramos, Arambaré (RS)
Jadson dos Santos Matos, Rio de Janeiro (RJ)
Lucille M. M. de Oliveira, Bom Jesus do Norte (ES)
Luís Cláudio Almeida Júnior, Manaus (AM)
Marco Aurélio Pereira, São Paulo (SP)
Monize Martinez Diniz, Dracena (SP)
Murilo M.S. Molinari, Santa Lúcia (SP)
Patrícia Bianca Silva Souza, Hortolândia (SP)
Rosy Keyle dos Santos, Teresina (PI)
Simone Cristina Gomes, Americana (SP)
Taylor Araújo de Souza, Manaus (AM)
Úrsula Gisele Cordeiro Machado, Divinópolis (MG)

Promoção Dreamcast (edição 158)

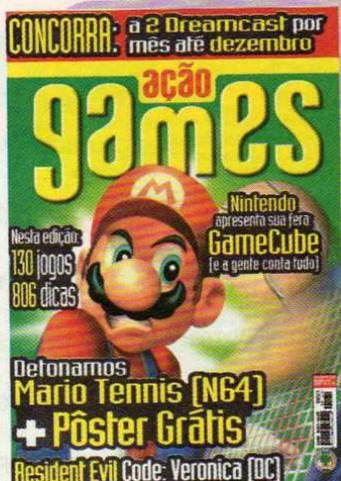
Hermany Aguiar Ferreira, Fortaleza (CE)
Lucas Daniel Ramos Ribeiro, Osasco (SP)

Promoção Shortinho Carina Girardi (edição 158)

Talles Becker de Oliveira, Porto Alegre (RS)

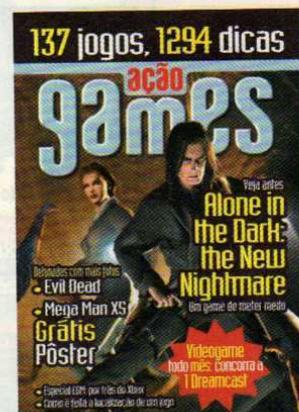
Lista de ganhadores Ação Games Só Dicas 16 (5 Game Boy Color com cartucho)

Edival Oliveira Lago Filho, Manaus (AM)
Marco Antônio Leite Gomes Filho, Rio de Janeiro (RJ)
Roger Toledo de Amorim, São Paulo (SP)
Thiago Macedo Pinto, Rio de Janeiro (RJ)
Thomas Ítalo de Paula, São Gotalo (MG)

EDIÇÃO 155 (SET./2000)
Espionamos o projeto do *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Detonado de *Final Fantasy 9*.
- Game da Gata com Helen Ganzarolli (a gata da *Banheira do Gugu*).
- Pôster de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Pré-lançamento especial de *Metal Gear Solid 2 Sons of Liberty*.
- Reportagem especial sobre o jogo *Legacy of Kain Soul Reaver 2*.
- Test Drive com o jogador de futebol Robert (jogo *FIFA Soccer World Championship*).

EDIÇÃO 156 (OUT./2000)
Game Boy Advance e GameCube.
- Detonado de *Mario Tennis 64* e *Resident Evil Code Veronica*.
- Game da Gata com Ana Paula Teodoro (a felina do *Sabadão do Gugu*).
- Pôster de *Mario Tennis 64*.
- Reportagem EGM Brasil com *Pokémon Gold* e *Pokémon Silver*.
- Test Drive com o skatista Tarobinha (jogos *Grind Session, Street Sk8er 2, Thrasher Skate and Destroy, Tony Hawk's Pro Skater*).

EDIÇÃO 157 (NOV./2000)
Bancamos os bandidos e extinguimos os dinossauros de *Dino Crisis 2*.
- Detonado de *Dino Crisis 2*, *Tony Hawk's Pro Skater 2* e *Turok 3 Shadow of Oblivion*.
- Dicas & Truques aos montes. São 1.152 mutretas contra inimigos.
- Game da Gata com Yara Soares (a loura gelada... ou quente).
- Pôster de *Dino Crisis 2*.
- Pré-lançamento especial de *Silent Hill 2*.
- Reportagem EGM Brasil sobre Bleem!.
- Test Drive com o lutador Vítor Belfort (jogo *Ultimate Fighting Championship*).

EDIÇÃO 158 (DEZ./2000)
Mostramos as novidades de *Tomb Raider* e do novo jogo da gata Lara Croft.
- Detonado de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*.
- Dicas & Truques em quantidade absurda: são 1.209 macetes espertos.
- Game da Gata com Carina Girardi (uma gaúcha bonita demais, tchê!).
- Pôster da *Lara Croft*.
- Pré-lançamento especial de *Fear Effect 2: Retro Helix*.
- Reportagem EGM Brasil: Como conseguir emprego no ramo de games.
- Test Drive com os integrantes da banda Twister (*Power Ranger: Lightspeed Rescue*).

EDIÇÃO 159 (JAN./2001)
Queimamos a borracha no fantástico *Gran Turismo 3* para o forte PS2.
- Detonados de *Banjo-Tooie* e *Tomb Raider Chronicles*.
- Avalanche de Dicas & Truques: são 1.065 dicas.
- Game da Gata com Ely Ortega (a morena badalada, ex-Playboy).
- Pôster de *Banjo-Tooie*.
- Pré-lançamento especial de *Gran Turismo 3*.
- Reportagem EGM Brasil: *Unreal Tournament* para todos.
- Test Drive com os dubladores de *Monster Rancher* (*Hey You, Pikachu!*).

EDIÇÃO 160 (FEV.2001)
- Nos borramos de medo com o escuro *Alone in the Dark: The New Nightmare*.
- Detonados de *Evil Dead: Hail to the King* e *Mega Man X5*.
- Dicas & Truques às cacetadas: são 1.294 truques.
- Game da Gata com Flávia Barroso (a prima da Feiticeira).
- Pôster de *Mega Man*.
- Prela Especial de *Alone in the Dark: The New Nightmare*.
- Reportagem EGM Brasil: Xbox – videogame ou PC portátil.
- Test Drive com os brigões do Gigantes do Ringue (*WWF Smackdown!2 Know Your Role*).

Perdeu alguma *Ação Games*?
Solicite ao seu jornaleiro ou por e-mail (abril.ea@abril.com.br). O preço será o da última edição em banca, acrescido da tarifa de postagem quando for enviada pelo correio. (Atendimento sujeito a disponibilidade no estoque.)

Acessórios

Sérgio Games - Fitas, Games Acessórios e Revistas Antigas! Via Sedex. Fone:(81)9116-1574.

Compram-se

Compro games e Fita Novas e queimadas. Tratar Fone(11)9421-1163.

Vendem-se

World Games Paraná Play./Dreamcast/Game Boy/NT 64 Novos F: (41) 225-7883.

Vendo Playstation c/35 CDs,2 contr. analógicos, memory card e game shark.F:(13)455-7509.

Aparelhos

Compro/Vendo/Troco Game/Jogo Play,N64,Dreamcast,S.Nes Etc. F:(0xx11)5512-6431/9787-4561, 9873-5110.

Aqui Videogames Novos e Seminovos.Jogos,acessórios Assistência Técnica.Entrega pessoal e Sedex. F:(011)3846-1470/ 3846-4375 Site: www.dragoon.com.br

Target Games Playstation leII N64,Game Boy Color,Dreamcast, Jgs e Aces.Tudo em até 12x.Ac. Ac.Cartões. F:(11) 5084-9450

Compram-se

VENDO OU TROCO N. 64,Play e S. Nintendo por Dreamcast. Envio p/Sedex. F:(0xx24) 9909-1944

Compra/ Troca/ Venda Aparelho Play / Dreamcast/ S.Nes/ N64 Só São Paulo.F:(11) 5061-4899.

Vendem-se

Vendas e Assistência Técnica Jogos e Aces.p/Play.,Nintendo 64.Entr. na capital Via M.Boy. *Envio p/Sedex F:(11)6942-0406

Vendo,Troco: Play, Nintendo64, Super Nintendo e Fitas de Games. Envio por Sedex. F:(0xx11) 6096-4137.

Eletromil Video Games-Venda Troca/Ass.Técnica Via Sedex R:Santa Ifigênia,348,sl 12 F:(11)3362-2308/3337-5557.

Games & Cia
VENDAS E ASSISTÊNCIA TÉCNICA
• Video Games
• Fitas • Cd's
• Acessórios
DESPACHAMOS PARA TODO BRASIL
Em Belo Horizonte
(31) 3274-2988
Av. Amazonas 895 lj. 208

Serviços

CB Central Service Ltda.T para Games:acessórios,CD çamento,desbloqueio na hora, conserto na hora c/1 ano de rantia.Sedex.Pagto ao rece R.Santa Ifigênia,308 sala SP F:(11)222-8664/9233/5